

Feenlicht

EIN ROLLENSPIEL MIT CHARAKTER



KREATUREN

Version 1.5.0a

NUR FÜR SPIELLEITER

Autorin: Lil Gleiß

© 2017-2025 Lil Gleiß
Version 1.5.0a

Autorin: Lil Gleiß
Sämtliche Bilder erstellt durch Lil Gleiß

Kontakt und weitere Informationen:
feenlicht.rp@gmail.com
feenlicht-rollenspiel.de

Feenlicht - Ein Rollenspiel mit Charakter - Kreaturen von Lil Gleiß steht unter einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Dies ist eine alltagssprachliche Zusammenfassung der Lizenz (die diese nicht ersetzt).

Sie dürfen:

Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten.
Der Lizenzgeber kann diese Freiheiten nicht widerrufen solange Sie sich an die Lizenzbedingungen halten.

Bearbeiten — das Material remixen, verändern und darauf aufbauen

Unter folgenden Bedingungen:

Namensnennung — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.

Weitergabe unter gleichen Bedingungen — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder anderweitig direkt darauf aufbauen, dürfen Sie Ihre Beiträge nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten.

Nennung der Veränderung — Wird das Werk in einer veränderten Version geteilt, muss angegeben werden, dass es sich um eine geänderte Version handelt. Bereits enthaltene Änderungshinweise müssen (wenn das Werk schon zuvor modifiziert wurde) beibehalten werden.

Keine weiteren Einschränkungen — Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

Hinweise:

Sie müssen sich nicht an diese Lizenz halten hinsichtlich solcher Teile des Materials, die gemeinfrei sind, oder soweit Ihre Nutzungshandlungen durch Ausnahmen und Schranken des Urheberrechts gedeckt sind.

Es werden keine Garantien gegeben und auch keine Gewähr geleistet. Die Lizenz verschafft Ihnen möglicherweise nicht alle Erlaubnisse, die Sie für die jeweilige Nutzung brauchen. Es können beispielsweise andere Rechte wie Persönlichkeits- und Datenschutzrechte zu beachten sein, die Ihre Nutzung des Materials entsprechend beschränken.

INHALT

GRUNDLEGENDES

Vorbemerkungen	5
Erklärungen	
Eigenschaften	6
Trefferchancen	6
Verhalten	7
Wandermonster	8
Aggression	8
Warum Bilder fehlen	9

LISTEN

Aggressivität	11
Lebensraum	16

KREATUREN

Ameise – Staub	Krake
Anakont	Krebs
Argur	Kriecher
Arkadiswölfe	Krötenbeißer
Arkitwan	Lapran
Bär	Mampfer
Bilbal	Maus und Ähnliches
Blitzechse	Mörderdorn
Brugul	Nixe
Buschschreck	Penethlehel
Cinneg	Pferd
Crystal	Qualle
Drache	Raubspecht
Eispanther	Riesenadler
Eiswurm (Ruw'lor)	Schattenstern
Elefant	Schlange – Gift
Fangblase	Schlange – Würge
Faulfisch	Schnappschlinge
Feenlicht und Verwandte	Schnecke – Durst
Feuerkolibri	Schnecke – Jenjellis
Flügelpferd	Schnecke – Schild
Frostlurch	Shruskschwein
Galdu	Spinne – Graue Wald
Geister	Spinne – Schwefel
Geisterschwinge	Spinne – Smaragd
Greifvogel	Steintroll
Großkatze	Trugblume
Harpyie	Tunnelwurm
Hase und Ähnliches	Untoter
Hochelf	Verwesungsschleim
Holzdrache	Walkachi
Intrimit	Wandschreck
Jogwrop	Wiedergänger
Käfer – Manzerk	Wolf
Käfer – Schwarm	Zergrel
Kachut	
Kaligur	
Koboldsdrache	



Grundlegendes

Einleitung und Regeln

VORBEMERKUNGEN

Leseempfehlung und Dank

Was man lesen sollte

Dies ist ein Nachschlagewerk mit Anregungscharakter. Wer mag, der darf es gerne auswendig lernen, aber notwendig ist das nicht.

Auch bei den Lebewesen in der Welt von Feenlicht existiert ein großes Maß an Flexibilität. Das hat zur Folge, dass man mit etwas Gefühl für Größenordnungen auch ein Wesen auf einem Schmierblatt skizzieren kann, das man schon einmal ähnlich im Einsatz hatte. Denn auch Kreaturen der gleichen Art besitzen nie identische Werte. Entscheidend ist, dass die Kreatur in ihren Fähigkeiten glaubhaft dargestellt werden kann.

Um ein Gefühl für Größenordnungen zu bekommen, ist ein Studium der normalen Tiere in diesem Werk sinnvoll. Dabei wird auffallen, dass sich deren Anzahl in Grenzen hält. Zum einen geschah dies, um den Arbeitsaufwand im Rahmen zu halten, zum anderen liegt der Grund erneut in der angestrebten Flexibilität.

Eine Beschreibung für Wölfe sollte genügen, eine Teilung in Unterkategorien ist ebenso wenig notwendig wie eine Beschreibung von Hunden. Möchte man eine Rasse von besonders großen und aggressiven Wölfen ins Spiel bringen, dann gibt man diversen Werten einen Schubs nach oben und schon hat man, was benötigt wird. Vergessen Sie nie: Ein Spieler wird kaum merken, ob der Wolf nun Körperkraft 7 oder 8 hatte. Eine überzeugende Darstellung, in der das zottelige Fell und der hungrig gierige Blick vorkommen, ist viel entscheidender.

Wie man sich zurecht findet

Die Kreaturen sind alphabetisch sortiert. Da immer wieder Neues hinzukommt, wären Seitenzahlen kontraproduktiv. Als Ersatz dienen die farbig unterlegten Randbuchstaben. Damit diese an der Schnittkante sichtbar werden, sollten Sie die ausgedruckten Seiten entsprechend abschneiden. Deaktivieren Sie darum beim Ausdruck automatische Größenanpassungen, damit der Drucker dem Rand so nahe kommt wie möglich. Es empfiehlt sich auch, die Anschnittbreite zu notieren, damit sich später hinzukommende Seiten nahtlos einfügen.

Für eine Kreatur sollten Sie jeweils ein, in seltenen Fällen zwei ganze Blätter veranschlagen. Entsprechende Leerseiten sind nicht eingearbeitet, da sie bei einer Nutzung als Datei stören würden. Da Überarbeitungen des Kreaturenbandes immer nur einzelne neue Seiten verursachen ist das hoffentlich zu verschmerzen. Für die etwas lästige Arbeit beim ersten Druck bitte ich um Entschuldigung.

Für die Vorbereitungen von eigenen Geschichten ist oft eine andere Sortierung sinnvoll, die nach Lebensweise, Lebensraum oder anderen Aspekten unterscheidet. Für diesen Zweck finden Sie im zweiten Kapitel entsprechende Listen.

Dank

Dieses Werk steht jedem kostenlos zur Verfügung, das entschuldigt aber nicht Kilometersätze, tonnenweise Kommafehler und sinnverwirrende Formulierungen. Dass sich all dies in Grenzen hält, verdankt Feenlicht meiner lieben Frau und Freizeit-
lektorin. Dafür eine herzliche Extraumarmung.

ERKLÄRUNGEN

Aufbau und Bedeutung der Beschreibungen

Grundlegendes

EIGENSCHAFTEN

Die aufgeführten Werte sind fast nie bei zwei Wesen der selben Art vollkommen gleich. Die angegebenen Zahlen bei den Eigenschaften sind also Mittelwerte, mehr nicht. Eine Abweichung um bis zu 20 % nach oben oder unten ist nie problematisch.

Beim Kampf mit Waffen sind viele Werte von Prozentwerten der Eigenschaften abhängig. Streng genommen trifft das auch auf natürliche Waffen zu.

Um dem Spielleiter die Arbeit zu ersparen, für jedes einzelne individuelle Wesen neu rechnen zu müssen, sind viele Basiswerte wie Ausdauerpunkte oder Schaden als feste Werte angegeben. In den meisten Fällen ist eine Feinanpassung auf Grund etwas anderer Eigenschaften nicht notwendig oder kann grob abgeschätzt werden.

Die aufgeführten Grundwerte dienen also hauptsächlich für direkte Prüfwürfe oder auch um festzustellen, ob sich tödliche Verletzungen ergeben haben. Verwundungen werden wie bei Spielercharakteren als Abzüge vermerkt, die unkompliziert entsprechende Würfe beeinflussen.

Bei einem Vogel stehen die Flügel auch für Körperkraft, die äußeren Bereiche aber eher für Beweglichkeit als für Behändigkeit. Der Abzug von -2 dürfte aber noch passen.

Einem Kraken wird tatsächlich mit einem beherzten Hieb ein Arm abgeschlagen. Soll er nun einen schweren Schaden bei seiner Körperkraft hinnehmen oder doch bei der Behändigkeit? Der Spielleiter entscheidet sich in diesem Fall für die Körperkraft, weil er sich denkt, dass er mit sieben Armen kaum an Treffgenauigkeit einbüßen dürfte.

TREFFERCHANCEN

Für alle menschenähnlichen Wesen und auch noch manch andere Kreaturen gelten die üblichen Abzüge auf Angriffswürfe:

Körperkraft	Arme	0
Ausdauer	Rumpf	0
Behändigkeit	Hände	-5
Beweglichkeit	Beine	-2
Auffassungsgabe	Kopf	-10
Erscheinung	Gesicht	-5

Der fiese Schläger will dem Mann am Boden in die Seite treten, da schafft es dieser, dessen Fuß mit den Händen festzuhalten. Ein Freund des Liegenden kann jetzt die Beweglichkeit des Schlägers eher mit kleinem Bonus als mit Abzug angreifen.

Ein Jäger zielt aus guter Deckung heraus auf den Kopf des Hasen. Da das Tier gerade reglos verharrt und schnuppert, ist ein Abzug von -10 übertrieben.

Ein landender Drache wird den Speerträger am Boden mit ziemlicher Sicherheit zerquetschen, aber dieser muss seinerseits nicht würfeln, ob er den Bauch seines Mörders vorher noch mit der Speerspitze trifft.

Von dieser Liste darf je nach Situation abgewichen werden, wo es dem Spielleiter sinnvoll erscheint. Das soll nicht Willkür, sondern Farbe ins Spiel bringen.

Die andere Gestalt vieler Wesen sorgt dafür, dass die obige Zuordnung von Eigenschaften und Anatomie nicht passt. Auch die Abzüge sind nicht mehr in dieser Form plausibel. Trotzdem werden nicht bei allen Wesen entsprechende Zuordnungen extra vermerkt. Es kommt auch vor, dass passende Rüstungswerte mancher Eigenschaften ganz fehlen, da sie nicht sinnvoll geschädigt werden können.

Fehlende Zuordnungen ergeben sich hoffentlich intuitiv. Sollten doch einmal Schwierigkeiten damit auftreten, darf man als Spielleiter nicht vergessen, dass der Spieler die Auswirkung seiner Treffer nur schwerlich exakt bestimmen kann. Zur Not kann auch der Zufall entschieden, welche Eigenschaft geschädigt wurde.

VERHALTEN

Entscheidungen zum Verhalten eines Wesens werden fast nie in feste Regeln gepresst. Genauso wie im Regelsystem nicht steht, ob ein gewisser Wirt heute guter Laune ist oder nicht, genauso gibt es keinen Prozentwert, der festlegt, ab welchem Würfelergebnis ein Tier flieht oder ein hungriger Wolf sich doch dem Lagerfeuer nähert.

All diese Dinge liegen in der Hand des Spielleiters und werden nur in allgemeinen Beschreibungen vermittelt. Dabei ist ein Würfeln durchaus gestattet, wenn man das Element Zufall mit dabei haben möchte. Dazu ist aber kein Nachschlagen in diesem Buch notwendig, sondern in den meisten Fällen wird eine kurze Festlegung vor dem Wurf vollkommen genügen. Ertappt man sich allerdings immer wieder dabei, das Würfelergebnis heimlich zu verändern, so sollte man sich überlegen, ob man das Würfeln vielleicht doch ehrlicherweise sein lässt.

Oft ist der schwierige Teil für den Spielleiter nicht, zufälliges Verhalten in irgendeiner Weise zu simulieren, sondern realistisches Verhalten konsequent weiter zu verfolgen. Geschichten in Feenlicht haben auch ihre geplanten Momente, bei denen sich etwas auf besondere Weise ergibt, aber es sollte stimmig und schlüssig sein, nicht, weil man einen bestimmten Effekt genau jetzt und genau hier haben will.

Brannuk trifft den Wolf mit seiner Keule, worauf dieser schmerzhaft aufjault. Der Spielleiter weiß, dass das Tier kein Rudel mehr hat und entscheidet, dass die Chance zu einer Flucht deshalb niedrig sein soll. Im Geheimen würfelt er mit einem W20 und will den Wolf nur fliehen lassen, wenn das Ergebnis im Bereich 1-5 liegt. Er würfelt eine 2, das Tier wird also doch das Weite suchen.

Die gleiche Situation sieht ganz anders aus, wenn das Tier so schwer verletzt wird, dass es kaum noch fliehen kann. Vielleicht entscheidet in diesem Fall der Spielleiter, dass der Wolf wütend um sich beißt. Das könnte in Form von mehreren Angriffen mit vermindertem Angriffswurf und Schaden dargestellt werden.

Vielleicht hat der oben beschriebene Wolf seinerseits Brannuk böse verletzt und ein weiterer Treffer könnte für den Mann tödlich enden. Vielleicht hat der Spielleiter den Wolf ja bisher als tollwütig dargestellt, dann wird ein Rückzug des Tieres unglaublich. Einmal mag der Spielleiter den Wolf noch schlecht angreifen lassen, so dass Brannuk ausweichen kann. Aber das kann nicht zur Dauerlösung werden und so zittert der Spielleiter am meisten, wenn er den nächsten Angriff des Wolfes auswürfelt.

Er trifft tatsächlich, aber der Schaden fällt niedrig genug aus und mit seinem nächsten Schlag gibt Brannuk dem Wolf den Rest. Sowohl Spieler als auch Spielleiter gönnen sich dann erst mal eine Pause und atmen durch. Aber wäre die Situation wirklich spannend gewesen, wenn beide Seiten gewohnheitsmäßig gewusst hätten, dass das wie immer gut ausgehen muss?

WANDERMONSTER

Ob man sie nun wie oben bezeichnet oder stattdessen von zufälligen Begegnungen spricht, es gibt sie schlicht und einfach nicht in diesem Spielsystem. Oder besser gesagt: Wer sie gerne haben möchte, der muss die passenden Tabellen selbst gestalten.

Zufall bedeutet, dass man die Gründe für ein Ereignis nicht kennt. Spielleiter haben aber die Aufgabe und irgendwann auch die notorische Angewohnheit, die Gründe hinter allem zu kennen. Abgesehen von den Spielfiguren sind sie gefälligst allwissend (oder tun zumindest so). Irgendwelche Kreaturen, die zufällig auftauchen, nur um für ein wenig Action laut Tabelle zu sorgen, erscheinen schnell unglaublich. Einige kurze Notizen zu interessanten kleinen Ideen, was denn so in der Wildnis passieren könnte, sind da sinnvoller.

Auch hier kann natürlich nach Vorliebe und Laune mittels Würfeln entschieden werden, ob schon jetzt oder vielleicht doch erst später die Begegnung mit der buchstäblich diebischen Elster stattfindet, oder ob man die Wölfe in dieser Nacht unangenehm nah heulen hört.

AGGRESSION

Der Hauptzweck von anderen Lebewesen neben den Spielerfiguren ist nicht, als Zielscheibe, Kanonenfutter oder Racheengel zu dienen. Hauptzweck ist es, die Welt mit Leben zu füllen. Da aber Spannung natürlich auch durch gefährliche Gegner entstehen kann, sollte man die Bösen und die Braven schnell unterscheiden können. Deshalb sind die Namen der Kreaturen farblich kodiert:

Blau - Harmlos

Lebewesen, die entweder nie angreifen oder kaum zu einer Gefahr werden können.

Braun - Nervtötend

Eigentlich harmlose Wesen, die unabsichtlich oder ganz bewusst auf andere Weise zum Problem werden können.

Grün - Defensiv

Auch Wesen dieser Kategorie fliehen eher, anstatt anzugreifen. Sie haben aber auch Möglichkeiten, sich zur Wehr zu setzen.

Orange - Potenziell aggressiv

Hier kommt es evtl. zu Angriffen, die aber einen Grund haben (z.B. Futterbeschaffung). Verwundungen oder andere Ursachen können das Verhalten auch schnell verändern (Futter das zurück beißt lässt man lieber laufen).

Rot - Angriffslustig

Bösartigkeit ist bei diesem Verhalten fast ein zwingender Begleiter. Die Grundhaltung solcher Wesen ist aggressiv ausgerichtet und muss nicht unbedingt einen logischen Grund haben.

Lila - Fanatisch

Wenn ein Ausbrechen aus dem aggressiven Verhalten praktisch unmöglich ist, dann wird Zerstörung zum Daseinszweck.



Listen

Um schnell eine passende Kreatur zu finden

AGGRESSIVITÄT

Wer beißt und wer flüchtet lieber

OHNE EINSTUFUNG

Geister

Das, was in seltenen Fällen von Verstorbenen zurück bleibt, sehr unterschiedlich in Auswirkung und Verhalten

HARMLOS

Bilbal

Kleine nachtaktive Baumkletterer mit weichem Fell

Crystal

Kleine kristalline Lebewesen, die auf Felsen leben, im toten Zustand eine materielle Komponente für Erdmagie

Feenlicht

Lichterscheinungen, die sich von Gefühlen ernähren und diese deshalb verstärken, gibt es auch für un-schöne Gefühle

Feuerkolibri

Kleine Vögel mit der Fähigkeit zu explosionsartiger Beschleunigung

Flügelpferd

Nur angenähert ein Pegasus, vier Flügel und vollkommen gefiedert, nur bedingt als Reittier geeignet

Hase

Ein Beispiel für kleine harmlose Tiere

Hochelf

Das ursprünglichste Elfenvolk, lebt tief zurückgezogen an besonderen Orten des Großen Waldes

Krebs

Als Beispiel für kleine Schalentiere

Maus

Als Beispiel für Kleinsttiere

Nixe

Mit einem menschenähnlichen Oberkörper und Delfinschwanz, bei der Fortpflanzung auf einen Landbewohner angewiesen

Penethlehel

Lebensweber, feine Gespinste, die das Element Leben in sich sammeln, sie heilen Wunden, wo immer sie diese finden

Pferd

Auch für ähnlich große Huftiere nutzbar

Walden

Schnecke - Jenjellis

Etwa 30 cm lange Schnecken, die zu Heilzwecken eingesetzt werden, da sie Unleben beschleunigt in Leben umwandeln

Schnecke-Schild

Mit Kalkplatten geschützte größere Tiere (20 cm), bei geeigneter Zubereitung ausgesprochen schmackhaft

Trugblume

Sehr intelligente stationäre Wesen, die sich mit Illusionen tarnen, kommunizieren wenn, dann nur in Bildern

NERVTÖTEND

Käfer - Schwarm

Grobe Richtlinien für den Umgang mit Insekten, die in riesigen Schwärmen auftreten

Koboldsdrache

Sehr kleine geflügelte Echsen, sehr flink und schlau und gesegnet mit immenser, nervtötender Neugier

Mampfer

Kleine runde Kerlchen, die alles Organische fressen, das in ihre Reichweite kommt, auch bekannt als Provianttaschenschreck

Zergrel

Kleine aschgraue Wesen, eigentlich harmlos, verteidigen sich aber mit einem mörderisch lauten Schrei

DEFENSIV

Arkitwan

Wenn ein gigantischer Baum sich in Bewegung setzt

Eiswurm

Friedliche Pflanzenfresser, die sich durch Schnee pflügen

Feenlicht

Lichterscheinungen, die sich von Gefühlen ernähren und diese deshalb verstärken, gibt es auch für un-schöne Gefühle

Frostlurch

Große Echsen, die das Feuer in sich aufnehmen und dadurch um sich enorme Kälte verbreiten, eigentlich friedliche Vegetarier

Greifvogel

Als Vorlage für Adler, Geier und auch Kleineres

Kaligur

Nomadisierend lebende Insektenwesen von etwa 1 m Größe, im Allgemeinen eher friedlich eingestellt

Krake

Achtarmig und weitestgehend ungefährlich, genau wie in der Realität

Lapran

Sechsheinige große Säugetiere, filtern mit einem Knochenkamm am Unterkiefer Wurzeln aus dem aufgewühlten Boden

Riesenadler

Mit bis zu 30 m Spannweite, leben in den Greisen Bergen und jagen ausschließlich große Fische aus dem Meer

Schattenstern

Seesternartiges Landlebewesen, das das Element Licht manipulieren kann

Schlange - Gift

Nur ein Beispiel für die breite Palette unterschiedlicher Giftschlangen (entspricht etwa einer Viper)

Shruskschwein

Wildschwein mit einem Horn statt Hauern zur Verteidigung, Eber gehen Gegner als Gruppe an

Verwesungsschleim

Glibberige Masse, mit hohem Anteil an Unleben, nicht wehrhaft, überträgt aber eine scheußliche Krankheit

Walkachi

Die „Rinder“ der Greisen Berge, groß, kräftig und mit Klauen statt Hufen

Wolf

Weniger aggressiv und scheuer als man oft meint

Walden

POTENZIELL AGGRESSIV

Ameise - Staub

Große Insekten, die ihr Heim aggressiv verteidigen

Argur

Haariges Monstrum von 4-5 m Größe, Pflanzenfresser, aber neugierig und dabei durch Unachtsamkeit schnell gefährlich

Arkadiswölfe

Große Räuber mit Säbelzähnen und Chamäleonfell, verbeißen sich in ihren gut gepanzerten Beutetieren

Bär

Groß und sehr stark

Blitzechse

Extrem wechselwarm und dadurch bei genügend Hitze extrem schnell, bei Nacht und Kälte dagegen sehr träge

Cinneg

Teiltransparente humanoide Höhlenbewohner, die sich weich machen und dadurch durch Ritzen quetschen können

Feenlicht

Lichterscheinungen, die sich von Gefühlen ernähren und diese deshalb verstärken, gibt es auch für un-schöne Gefühle

Galdu

Kleine amphibisch lebende Höhlenbewohner, erlegen ihre Beute durch Fallen, die diese ertränken

Geisterschwinge

Große Echsen, die ihre Beute im Gleitflug mit ihrem massigen Schädel rammen

Großkatze

Alles im Bereich Luchs, Panther und Gepard

Intrimit

Orangerote halbmeterlange Würmer, die sich rasant vermehren und schnell einen kleinen Landstrich kahl fressen können

Käfer - Manzerk

Etwa 20 cm große runde Käfer, die bei Bedrohung aggressive Säure aus ihrem Hinterleib versprühen

Kachut

Ähneln einem flachen und recht großen Skorpion mit einer extrem harten Panzerung

Qualle

Eine kleine Orientierung für die Bandbreite an Giften bei diesen Tieren

Raubspecht

Farbiger Specht in Bussardgröße, der mit harten schlägen seiner Beute das Genick durchschlägt

Schnappschlinge

Schlangenartiges Tier mit großem Kopf, der mit Dornen bewehrt ist, stürzt sich damit von oben auf ausreichend kleine Beute

Schnecke - Durst

Überleben in heißen Gegenden, weil sie das Element Wasser in sich halten und ihren Opfern entziehen können

Spinne - Schwefel

Massive Arachniden (1,5m mit Beinen) die fast ausschließlich Staubameisen jagen

Steintroll

Etwa 2 m große Wesen mit sehr hartem Körper und immenser Kraft, die in vegetationsarmen Steingegenden leben

Tunnelwurm

Dicker und bis zu 8 m langer schleimiger Wurm, der seine Beute durch ruckartiges Vorschieben des Körpers zerquetscht

System

ANGRIFFSLUSTIG

Anakont

Amphibisch in feuchten Wäldern lebende Zweibeiner, die nomadisierend jagen

Drache

Groß, geflügelt, tödlich, speit aber kein Feuer, sondern verschiebt das Element „nur“ blitzartig

Eispanther

Katze mit bis zu 1,5 m Schulterhöhe, die in den Greisen Bergen auch sehr großes Wild jagt, besitzt zwei Giftschwänze

Fangblase

Galertwesen, das sich als Wasser tarnt, arglose Lebewesen in sich hinein saugt und dann erstickt

Harpyie

Großes vogelartiges Wesen mit Intelligenz, jagt bevorzugt Wesen, die zu tiefer Panik fähig sind

Holzdrache

Große, als Teil von Bäumen getarnte Schlange, die blitzartig zuschlägt

Jogwrop

Ein großes Monstrum mit allem, was dazu gehört, vor allem einem immensen Zerstörungswillen ohne Rücksicht auf sich selbst

Krötenbeißer

Große krötenartige Amphibien, die im flachen Wasser ihrer Beute auflauern, die sie mit kräftigen Kiefern packen und mit dem Kopf ins flache Wasser drücken

Schlange - Würge

Auch hier nur ein Beispiel mittlerer Größe, Würgeschlangen sind durchaus geneigt, menschengroße Ziele zu attackieren.

Spinne - Graue Wald-

Mit Beinen etwa einen Meter groß, mäßig giftig, aber extrem schnell und wendig

Spinne - Smaragd-

bauen dichte, aber im Zwielflicht schwer erkennbare Netze und schalten ihre Opfer mit einem die Sinne verwirrenden Gift aus

Wandschreck

vom Format eines unförmigen Teppichs, der sich über Felswände legt und so perfekt tarnt, schnappt sich Opfer durch Einwickeln

FANATISCH

Brugul

Kniehohe räuberische Schwarminsekten, die auch große Ziele miteinander in ihrer Fresslust zerlegen

Kriecher

Extrem giftiges und mobiles pflanzliches Wesen, das sich zur Vermehrung auf seinem Opfer einnistet

Mörderdorn

Harter Zentralkörper, der zahlreiche Tentakeln mit Widerhakenspitzen auf sein Opfer abschießt, um es auszubluten

Untoter

Wandelnde Leichen, die nach Lebendem hungern und dieses ohne jeden Verstand, aber mit grenzenloser Ausdauer verfolgen

Wiedergänger

Geister aus Gorog, die in sehr begrenztem Umfang ihrer Umgebung Gestalt geben können

Walden

LEBENSRAUM

Wo kommt das denn her?

Fisten

NICHT FESTGELEGT

Crystal

Kleine kristalline Lebewesen, die auf Felsen leben, im toten Zustand eine Komponente für Erdmagie

Drache

Groß, geflügelt, tödlich, speit aber kein Feuer, sondern verschiebt das Element „nur“ blitzartig

Feenlicht

Lichterscheinungen, die sich von Gefühlen ernähren und diese deshalb verstärken, gibt es auch für un-schöne Gefühle

Geister

Das, was in seltenen Fällen von Verstorbenen zurück bleibt, sehr unterschiedlich in Auswirkung und Verhalten

Harpyie

Großes vogelartiges Wesen mit Intelligenz, jagt bevorzugt Wesen, die zu tiefer Panik fähig sind

Jogwrop

Ein großes Monstrum mit allem, was dazu gehört, vor allem einem immensen Zerstörungswillen ohne Rücksicht auf sich selbst

Käfer - Schwarm

Grobe Richtlinien für den Umgang mit Insekten, die in riesigen Schwärmen auftreten

Untoter

Wandelnde Leichen, die nach Lebendem hungern und dieses ohne jeden Verstand, aber mit grenzenloser Ausdauer verfolgen

Verwesungsschleim

Eine glibberige Masse, mit hohem Anteil an Unleben, nicht sehr wehrhaft, überträgt aber eine scheußliche Krankheit

Zergrel

Kleine aschgraue Wesen, eigentlich harmlos, verteidigen sich aber mit einem mörderisch lauten Schrei

BUSCHLAND

Argur

Haariges Monstrum von 4-5 m Größe, Pflanzenfresser, aber neugierig und dabei durch Unachtsamkeit schnell gefährlich

Bär

Groß und sehr stark

Buschschreck

Pflanzen (nicht zwingend Büsche), die aggressiv für Nachschub an Dünger sorgen

Greifvogel

Als Vorlage für Adler, Geier und auch Kleineres

Großkatze

Alles im Bereich Luchs, Panther und Gepard

Hase

Ein Beispiel für kleine harmlose Tiere

Intrimit

Orangerote halbmeterlange Würmer, die sich rasant vermehren und schnell einen kleinen Landstrich kahl fressen können

Kaligur

Nomadisierend lebende Insektenwesen von etwa 1 m Größe, im Allgemeinen eher friedlich eingestellt

Koboldsdrache

Sehr kleine geflügelte Echsen, sehr flink und schlau und gesegnet mit immenser, nervtötender Neugier

Maus

Als Beispiel für Kleinsttiere

Mörderdorn

Harter Zentralkörper, der zahlreiche Tentakeln mit Widerhakenspitzen auf sein Opfer abschießt, um es auszubluten

Raubspecht

Farbiger Specht in Bussardgröße, der mit harten schlägen seiner Beute das Genick durchschlägt

Schlange - Gift

Nur ein Beispiel für die breite Palette unterschiedlicher Giftschlangen (entspricht etwa einer Viper)

Schnecke - Jenjellis

Etwa 30 cm lange Schnecken, die zu Heilzwecken eingesetzt werden, da sie Unleben beschleunigt in Leben umwandeln

Spinne - Smaragd

bauen dichte, aber im Zwielficht schwer erkennbare Netze und schalten ihre Opfer mit einem die Sinne verwirrenden Gift aus

Trugblume

Sehr intelligente stationäre Wesen, die sich mit Illusionen tarnen, kommunizieren wenn, dann nur in Bildern

Wolf

Weniger aggressiv und scheuer als man oft meint

BERGE

Bär

Groß und sehr stark

Cinneg

Teiltransparente humanoide Höhlenbewohner, die sich weich machen und dadurch durch Ritzen quetschen können

Crystal

Kleine kristalline Lebewesen, die auf Felsen leben, im toten Zustand eine Komponente für Erdmagie

Eispanther

Katze mit bis zu 1,5 m Schulterhöhe, die in den Greisen Bergen auch sehr großes Wild jagt, besitzt zwei Giftschwänze

Greifvogel

Als Vorlage für Adler, Geier und auch Kleineres

Riesenadler

Mit bis zu 30 m Spannweite, leben in den Greisen Bergen und jagen ausschließlich große Fische aus dem Meer

Steintroll

Etwa 2 m große Wesen mit sehr hartem Körper und immenser Kraft, die in vegetationsarmen Steingegenden leben

Walkachi

Die „Rinder“ der Greisen Berge, groß, kräftig und mit Klauen statt Hufen

Wandschreck

vom Format eines unförmigen Teppichs, der sich über Felswände legt und so perfekt tarnt, schnappt sich Opfer durch Einwickeln

DSCHUNGEL

Großkatze

Alles im Bereich Luchs, Panther und Gepard

Schlange - Gift

Nur ein Beispiel für die breite Palette unterschiedlicher Giftschlangen (entspricht etwa einer Viper)

Schlange - Würge

Auch hier nur ein Beispiel mittlerer Größe, Würgeschlangen sind durchaus geneigt, menschengroße Ziele zu attackieren.

Schnappschlinge

Schlangenartiges Tier mit großem Kopf, der mit Dornen bewehrt ist, stürzt sich damit von oben auf ausreichend kleine Beute

FELDER

Hase

Ein Beispiel für kleine harmlose Tiere

Intrimit

Orangerote halbmeterlange Würmer, die sich rasant vermehren und schnell einen kleinen Landstrich kahl fressen können

Maus

Als Beispiel für Kleinsttiere

Schlange - Gift

Nur ein Beispiel für die breite Palette unterschiedlicher Giftschlangen (entspricht etwa einer Viper)

Schnecke - Jenjellis

Etwa 30 cm lange Schnecken, die zu Heilzwecken eingesetzt werden, da sie Unleben beschleunigt in Leben umwandeln

Trugblume

Sehr intelligente stationäre Wesen, die sich mit Illusionen tarnen, kommunizieren wenn, dann nur in Bildern

System

GRASLAND

Arkadiswölfe

Große Räuber mit Säbelzähnen und Chamäleonfell, verbeißen sich in ihren gut gepanzerten Beutetieren

Flügelpferd

Nur angenähert ein Pegasus, vier Flügel und vollkommen gefiedert, nur bedingt als Reittier geeignet

Hase

Ein Beispiel für kleine harmlose Tiere

Kaligur

Nomadisierend lebende Insektenwesen von etwa 1 m Größe, im Allgemeinen eher friedlich eingestellt

Lapran

Sechsbbeinige große Säugetiere, filtern mit einem Knochenkamm am Unterkiefer Wurzeln aus dem aufgewühlten Boden

Maus

Als Beispiel für Kleinsttiere

Pferd

Auch für ähnlich große Huftiere nutzbar

Raubspecht

Farbiger Specht in Bussardgröße, der mit harten schlägen seiner Beute das Genick durchschlägt

Schlange - Gift

Nur ein Beispiel für die breite Palette unterschiedlicher Giftschlangen (entspricht etwa einer Viper)

Schnecke - Jenjellis

Etwa 30 cm lange Schnecken, die zu Heilzwecken eingesetzt werden, da sie Unleben beschleunigt in Leben umwandeln

Shruskschwein

Wildschwein mit einem Horn statt Hauern zur Verteidigung, Eber gehen Gegner als Gruppe an

Trugblume

Sehr intelligente stationäre Wesen, die sich mit Illusionen tarnen, kommunizieren wenn, dann nur in Bildern

GROSSER WALD

Arkitwan

Wenn ein gigantischer Baum sich in Bewegung setzt

Buschschreck

Pflanzen (nicht zwingend Büsche), die aggressiv für Nachschub an Dünger sorgen

Feenlicht

Lichterscheinungen, die sich von Gefühlen ernähren und diese deshalb verstärken, gibt es auch für un-schöne Gefühle

Hase

Ein Beispiel für kleine harmlose Tiere

Hochelf

Das ursprünglichste Elfenvolk, lebt tief zurückgezogen an besonderen Orten des Großen Waldes

Kriecher

Extrem giftiges und mobiles pflanzliches Wesen, dass sich zur Vermehrung auf seinem Opfer einnistet

Mampfer

Kleine runde Kerlchen, die alles Organische fressen, das in ihre Reichweite kommt, auch bekannt als Provianttaschenschreck

Penethlehel

Lebensweber, feine Gespinste, die das Element Leben in sich sammeln, sie heilen Wunden, wo immer sie diese finden

Raubspecht

Farbiger Specht in Bussardgröße, der mit harten schlägen seiner Beute das Genick durchschlägt

Schlange - Gift

Nur ein Beispiel für die breite Palette unterschiedlicher Giftschlangen (entspricht etwa einer Viper)

Schnappschlinge

Schlangenartiges Tier mit großem Kopf, der mit Dornen bewehrt ist, stürzt sich damit von oben auf ausreichend kleine Beute

Spinne - Graue Wald

Mit Beinen etwa einen Meter groß, mäßig giftig, aber extrem schnell und wendig

Trugblume

Sehr intelligente stationäre Wesen, die sich mit Illusionen tarnen, kommunizieren wenn, dann nur in Bildern



HÖHLEN

Brugul

Kniehohe räuberische Schwarminsekten, die auch große Ziele miteinander in ihrer Fresslust zerlegen

Cinneg

Teiltransparente humanoide Höhlenbewohner, die sich weich machen und dadurch durch Ritzen quetschen können

Crystal

Kleine kristalline Lebewesen, die auf Felsen leben, im toten Zustand eine Komponente für Erdmagie

Fangblase

Galertwesen, das sich als Wasser tarnt, arglose Lebewesen in sich hinein saugt und dann erstickt

Galdu

Kleine amphibisch lebende Höhlenbewohner, erlegen ihre Beute durch Fallen, die diese ertränken

Intrimit

Orangerote halbmeterlange Würmer, die sich rasant vermehren und schnell einen kleinen Landstrich kahl fressen können

Kachut

Ähneln einem flachen und recht großen Skorpion mit einer extrem harten Panzerung

Käfer - Manzerk

Etwa 20 cm große runde Käfer, die bei Bedrohung aggressive Säure aus ihrem Hinterleib versprühen

Schattenstern

Seesternartiges Landlebewesen, das das Element Licht manipulieren kann

Spinne - Smaragd

bauen dichte, aber im Zwielflicht schwer erkennbare Netze und schalten ihre Opfer mit einem die Sinne verwirrenden Gift aus

Steintroll

Etwa 2 m große Wesen mit sehr hartem Körper und immenser Kraft, die in vegetationsarmen Steingegenden leben

Tunnelwurm

Dicker und bis zu 8 m langer schleimiger Wurm, der seine Beute durch ruckartiges Vorschieben des Körpers zerquetscht

Wandschreck

vom Format eines unförmigen Teppichs, der sich über Felswände legt und so perfekt tarnt, schnappt sich Opfer durch Einwickeln

Walden

MEER UND KÜSTE

Krake

Achtarmig und weitestgehend ungefährlich, genau wie in der Realität

Krebs

Als Beispiel für kleine Schalentiere

Nixe

Mit einem menschenähnlichen Oberkörper und Delfinschwanz, bei der Fortpflanzung auf einen Landbewohner angewiesen

Qualle

Eine kleine Orientierung für die Bandbreite an Giften bei diesen Tieren

Schnecke-Schild

Mit Kalkplatten geschützte größere Tiere (20 cm), bei geeigneter Zubereitung ausgesprochen schmackhaft

SCHNEE UND EIS

Bär

Groß und sehr stark

Eispanther

Katze mit bis 1,5 m Schulterhöhe, die in den Greisen Bergen auch sehr großes Wild jagt, besitzt zwei Giftschwänze

Eiswurm

Friedliche Pflanzenfresser, die sich durch Schnee pflügen

Frostlurch

Große Echsen, die das Feuer in sich aufnehmen und dadurch um sich enorme Kälte verbreiten, eigentlich friedliche Vegetarier

Wolf

Weniger aggressiv und scheuer als man oft meint

Walden

SEEN UND FLÜSSE

Fangblase

Galertwesen, das sich als Wasser tarnt, arglose Lebewesen in sich hinein saugt und dann erstickt

Feuerkolibri

Kleine Vögel mit der Fähigkeit zu explosionsartiger Beschleunigung

Greifvogel

Als Vorlage für Adler, Geier und auch Kleineres

Schlange - Gift

Nur ein Beispiel für die breite Palette unterschiedlicher Giftschlangen (entspricht etwa einer Viper)

STEINLANDSCHAFT

Ameise - Staub

Große Insekten, die ihr Heim aggressiv verteidigen

Blitzechse

Extrem wechselwarm und dadurch bei genügend Hitze extrem schnell, bei Nacht und Kälte dagegen sehr träge

Crystal

Kleine kristalline Lebewesen, die auf Felsen leben, im toten Zustand eine Komponente für Erdmagie

Kachut

Ähneln einem flachen und recht großen Skorpion mit einer extrem harten Panzerung

Käfer - Manzerk

Etwa 20 cm große runde Käfer, die bei Bedrohung aggressive Säure aus ihrem Hinterleib versprühen

Schattenstern

Seesternartiges Landlebewesen, das das Element Licht manipulieren kann

Schnecke - Durst

Überleben in heißen Gegenden, weil sie das Element Wasser in sich halten und ihren Opfern entziehen können

Spinne - Schwefel

Massive Arachniden (1,5m mit Beinen) die fast ausschließlich Staubameisen jagen

Wandschreck

vom Format eines unförmigen Teppichs, der sich über Felswände legt und so perfekt tarnt, schnappt sich Opfer durch Einwickeln

System

STEPPE

Elefant

Oberes Ende der „normalen“ Landtiere

Großkatze

Alles im Bereich Luchs, Panther und Gepard

Käfer - Manzerk

Etwa 20 cm große runde Käfer, die bei Bedrohung aggressive Säure aus ihrem Hinterleib versprühen

Kaligur

Nomadisierend lebende Insektenwesen von etwa 1 m Größe, im Allgemeinen eher friedlich eingestellt

Pferd

Auch für ähnlich große Huftiere nutzbar

Wolf

Weniger aggressiv und scheuer als man oft meint

SUMPF

Geisterschwinge

Große Echsen, die ihre Beute im Gleitflug mit ihrem massigen Schädel rammen

Krötenbeißer

Große krötenartige Amphibien, die im flachen Wasser ihrer Beute auflauern, die sie mit kräftigen Kiefern packen und mit dem Kopf ins flache Wasser drücken

Schlange - Würge

Auch hier nur ein Beispiel mittlerer Größe, Würgeschlangen sind durchaus geneigt, menschengroße Ziele zu attackieren.

Wörter

TUNDRA

Großkatze

Alles im Bereich Luchs, Panther und Gepard

Hase

Ein Beispiel für kleine harmlose Tiere

Maus

Als Beispiel für Kleinsttiere

Wolf

Weniger aggressiv und scheuer als man oft meint

WALD

Argur

Haariges Monstrum von 4-5 m Größe, Pflanzenfresser, aber neugierig und dabei durch Unachtsamkeit schnell gefährlich

Anakont

Amphibisch in feuchten Wäldern lebende Zweibeiner, die nomadisierend jagen

Bär

Groß und sehr stark

Bilbal

Kleine nachtaktive Baumkletterer mit weichem Fell

Buschschreck

Pflanzen (nicht zwingend Büsche), die aggressiv für Nachschub an Dünger sorgen

Feuerkolibri

Kleine Vögel mit der Fähigkeit zu explosionsartiger Beschleunigung

Greifvogel

Als Vorlage für Adler, Geier und auch Kleineres

Großkatze

Alles im Bereich Luchs, Panther und Gepard

Koboldsdrache

Sehr kleine geflügelte Echsen, sehr flink und schlau und gesegnet mit immenser, nervtötender Neugier

Hase

Ein Beispiel für kleine harmlose Tiere

Holzdrache

Große, als Teil von Bäumen getarnte Schlange, die blitzartig zuschlägt

Intrimit

Orangerote halbmeterlange Würmer, die sich rasant vermehren und schnell einen kleinen Landstrich kahl fressen können

Mampfer

Kleine runde Kerlchen, die alles Organische fressen, das in ihre Reichweite kommt, auch bekannt als Provianttaschenschreck

Mörderdorn

Harter Zentralkörper, der zahlreiche Tentakeln mit Widerhakenspitzen auf sein Opfer abschießt, um es auszubluten

Walden

Raubspecht

Farbiger Specht in Bussardgröße, der mit harten schlägen seiner Beute das Genick durchschlägt

Schlange - Gift

Nur ein Beispiel für die breite Palette unterschiedlicher Giftschlangen (entspricht etwa einer Viper)

Schnecke - Jenjellis

Etwa 30 cm lange Schnecken, die zu Heilzwecken eingesetzt werden, da sie Unleben beschleunigt in Leben umwandeln

Schnappschlinge

Schlangenartiges Tier mit großem Kopf, der mit Dornen bewehrt ist, stürzt sich damit von oben auf ausreichend kleine Beute

Spinne - Graue Wald

Mit Beinen etwa einen Meter groß, mäßig giftig, aber extrem schnell und wendig

Spinne - Smaragd-

bauen dichte, aber im Zwielficht schwer erkennbare Netze und schalten ihre Opfer mit einem die Sinne verwirrenden Gift aus

Trugblume

Sehr intelligente stationäre Wesen, die sich mit Illusionen tarnen, kommunizieren wenn, dann nur in Bildern

Wolf

Weniger aggressiv und scheuer als man oft meint

WÜSTE

Blitzechse

Extrem wechselwarm und dadurch bei genügend Hitze extrem schnell, bei Nacht und Kälte dagegen sehr träge

Crystal

Kleine kristalline Lebewesen, die auf Felsen leben, im toten Zustand eine Komponente für Erdmagie

Käfer - Manzerk

Etwa 20 cm große runde Käfer, die bei Bedrohung aggressive Säure aus ihrem Hinterleib versprühen

Kaligur

Nomadisierend lebende Insektenwesen von etwa 1 m Größe, im Allgemeinen eher friedlich eingestellt

Schlange - Gift

Nur ein Beispiel für die breite Palette unterschiedlicher Giftschlangen (entspricht etwa einer Viper)

Schnecke - Durst

Überleben in heißen Gegenden, weil sie das Element Wasser in sich halten und ihren Opfern entziehen können



Kreaturen

Feenlicht wie es liebt und lebt

AMEISE - STAUB

Fast einen halben Meter messende Insekten, die sich zwar vegetarisch ernähren, ihr Heim jedoch aggressiv verteidigen

Lebensraum

trockene aber nicht heiße Landschaften, speziell der Tote Fluss in Elonel

Anzahl

einzelne Kundschafter bis hunderte Arbeiter

Eigenschaften (Arbeiter / Soldat)

Körperkraft: 6 / 8

Ausdauer: 8 / 6 (160 AP / 140 AP)

Behändigkeit: 8

Beweglichkeit: 8 (Laufgeschw. 15)

Auffassungsgabe: -

Biss

Arbeiter

Angriff +10 Geschw. 8 Schad. W4+1 10 AP

Soldat

Angriff +13 Geschw. 8 Schad. W6+2 10 AP

Abwehr

Ausw. +11 Block +12 (halber Schaden auf Kiefer)

Schutz (Panzer)

KöK 6 (Kiefer) Ausd 6 (Körper) Beh/Bew 4 (Beine)

Schaden, der bei den Beinen durchdringt, wird auf Behändigkeit und Beweglichkeit verteilt.

Besonderheiten

Sehen sowohl Licht als auch Dunkelheit sehr gut, sind wegen ihrer Facettenaugen kurz-sichtig (Details ab 50 m Entfernung werden kaum erkannt); extrem feiner Geruchssinn, der auch Verfolgung einer Spur über Felsen hinweg möglich macht; stark riechende Substanzen verwirren diesen Sinn

Staubameisen erreichen 40 cm, Soldaten auch über 50 cm Länge. Der Panzer ist glatt und glänzend mit einer Färbung, die dem Boden ihres Lebensraums entspricht. Die Augen an beiden Seiten des Kopfes sind großflächig. Damit können sie ihre Umgebung sehr gut erfassen und auch in Dunkelheit problemlos sehen. Weit entfernte Ziele dagegen können sie ohne Bewegung nur schwer erkennen.

Diese Tiere leben in großen Staaten in weit verzweigten Höhlen. Sie ernähren sich von großen Pilzen, die sie dort züchten, teils auch von Pflanzen, die sie im weiteren Umkreis um ihre Höhlen herum finden. Da sie alles ratzekahl fressen sorgen sie selbst oft für die Ausweitung der Landschaft in der sie leben. Sie benötigen für die Pilzzucht zwar feuchte Höhlen, sind aber empfindlich gegenüber großen Wassermengen und schweren Regen, da dies ihre Atmungsorgane schnell verstopft.

Einzelne Kundschafter werden größere Lebewesen meiden, eine größere Menge von Arbeitern dagegen gehen Futterkonkurrenten aggressiv an. Brisant wird es, wenn man sich den gut bewachten Höhlen eines Staates annähert. Die Wächterameisen werden aus-schwärmen und auch große Gegner allein durch ihre Masse in erschreckend kurzer Zeit erledigen.

Die Eberscher wollten nicht wahr haben, dass das Land unweit des Toten Flusses gefährlich ist. Nun müssen sie zusehen, wie etwa fünfzig große Ameisen ihr gesamtes Kohlfeld in wenigen Minuten von sämtlichem Grün befreien. Vater Debron hatte versucht die Biester zu verscheuchen und liegt nun halb bewusstlos und aus mehreren Wunden blutend im Boot. Mutter und Sohn beten zu Silana, sie möge sie hier auf dem kleinen aufgestauten Teich vor den Kiefern der entsetzlichen Biester bewahren.

ANAKONT

Amphibisch lebende, echsenartige Zweibeiner die bei der Jagd nahezu jedes lebende Wesen als potenzielle Nahrung ansehen

Lebensraum

feuchte Wälder und Mangroven

Anzahl

Jagdgruppen von bis zu 30

Eigenschaften

Körperkraft: 11

Ausdauer: 10 (200 AP)

Behändigkeit: 10

Beweglichkeit: 10 (Laufgeschw. 25)

Auffassungsgabe: 4

Psyche: 3

Waffen

einfache Speere, Keulen, Steine und Stöcke,
maximal Stufe 10, kaum Sonderfertigkeiten
Keule (Stufe 8)

Angriff +12 Geschw. 37 Schaden W10+7 12 AP

Parade +9 Block +13 11 AP

Holzspeer (Stufe 8)

Angriff +13 Geschw. 20 Schaden W8+6 8 AP

Parade +11 Block +7 9 AP

Schutz

Haut

KöK 1 Ausd 1 Beh 1 Bew 1 Auff 1 Ersch 1

Simpler Lederschutz

KöK 3 Ausd 4 Beh 1 Bew 1 Auff 1 Ersch 1

Besonderheiten

feines Gehör und gute Nase (+4 auf die Schwierigkeit beim Anschleichen an einen Anakont);
sieht auch im Halbdunkel noch gut; gute Schwimmer und Kletterer (jeweils zusätzlicher Bonus durch Training: +10)

Anakont sind primitiv lebende Zweibeiner, etwas kleiner als Menschen, aber kräftig gebaut. Sie besitzen eine silbrig glänzende bleiche Haut, die sich schmierig anfühlt. Der gesamte Körper ist haarlos. Hände und Füße besitzen nur vier Finger, aber die Füße sind greiffähig wie die Hände. Schwimmhäute zwischen den ersten Fingergliedern erleichtern das Schwimmen, kräftige Krallen das Klettern.

Der Unterkiefer steht etwas vor und im geöffneten Maul zeigen sich zwei hintereinander liegende Reihen nadelspitzer kleiner Zähne. Die Augen ähneln Menschaugen, besitzen aber eine Färbung zwischen gelb und orange, sind größer und liegen tiefer im Schädel. Ohren und Nase sind nur Öffnungen an der Vorderseite und den Seiten des Kopfes. Beide können beim Tauchen mit ledrigen Membranen von innen verschlossen werden.

Anakont leben nomadisierend. Ihre Nahrung verzehren die reinen Fleischfresser roh. In Gebieten mit wenig Beute fangen sie auch Tiere lebend, um sie bis zu ihrer Schlachtung frisch zu halten. Bei ihrem Speiseplan sind sie nicht wählerisch. Einen Angehörigen eines anderen Volkes werden sie als potenzielle Nahrung ansehen.

Anakont sind zwar primitiv, aber nicht lebensmüde. Wenn leichtere Beute verfügbar ist, dann werden sie diese einem wehrhaften Opfer vorziehen.

Die feinen Sinne der amphibischen Zweibeiner sind anfällig für extreme Reize. Scharfe Gerüche, grelles Licht und auch ein lauter Knall kann sie erschrecken, im günstigen Fall auch vertreiben. Magie nahezu jeder Form ist diesem Volk fremd und wird zumindest argwöhnisch, zumeist sogar mit Furcht betrachtet.

Ein Gruppenmitglied, vielleicht aber auch die Tochter vom abgelegenen Gehöft wurde von einer Gruppe Anakont überrascht und als Proviant für später verschleppt. Zu einem handlichen Paket verschnürt baumelt sie über dem Lager an einem Ast eines dickeren Baumes oder sie ist im kalten Wasser an einer Wurzel festgebunden, so dass sie gerade mal den Kopf über die Oberfläche strecken kann.

Viel Zeit bleibt den Rettern nicht. Die Anakont haben zwar relativ klare Spuren hinterlassen, aber sie werden in spätestens zwei Tagen den „Proviant“ nutzen. Wenn der Haupttrupp auf Jagd geht, dann verbleiben nur vier bis fünf der Kreaturen bei der Beute, was aber immer noch eine gefährlich große Anzahl für einen direkten Angriff darstellt.

Hier ist Kreativität gefragt, um die Anakont zu überrumpeln, zu erschrecken oder wegzulocken. Dass diese ihre Beute bei einem Angriff nicht töten, können die potenziellen Retter vermutlich nicht wissen, es sei denn, sie kennen sich mit solchen Kreaturen aus.

ARKADISWÖLFE

Große Räuber mit Säbelzähnen und Chamäleonfell, verbeißen sich in ihren gut gepanzerten Beutetieren

Lebensraum

Grasland

Anzahl

Rudel von bis zu 12 Tieren

Eigenschaften

Körperkraft: 12

Ausdauer: 15 (280 AP)

Behändigkeit: 11

Beweglichkeit: 11 (Laufgeschw. 55)

Auffassungsgabe: -

2 Krallenpfoten

Angriff +14 Geschw. 8 Schad. W4+3 10 AP

Biss

Angriff +12 Geschw. 11 Schad. W6+7 10 AP

Säbelzahnbiß

Angriff +14 Geschw. 15 Schad. W8+9 20 AP

Bei Kraftgefechtsgewinn Festbeißen mit erneutem Schaden, Blutung mit Schaden von 5 pro Runde ohne Rüstungsabsorption ab effektivem Schaden von 10

Abwehr

Ausweichen +15 Parade +6 10 AP

Schutz (dickes Fell)

KöK 1 Ausd 1 Beh 1 Bew 1 Auff - Ersch 1

Sondertechniken

Tarnung durch Chamäleonfell und dadurch Überraschung mit Schwierigkeit 25-30

Bis zu einem Meter hoch kann die Schulter eines ausgewachsenen Arkadiswolfes ragen. Unter dem kurzen Fell tritt jeder der sehnigen Muskeln deutlich hervor. Herausragendes Merkmal im buchstäblichen Sinne sind zwei lange Säbelzähne, sowie die merkwürdig hellblauen Augen wie bei einem Husky.

Arkadiswölfe jagen hauptsächlich in den trockenen Ebenen östlich des Großen Waldes, man trifft sie aber auch vereinzelt in anderen Regionen. Diese Jäger haben sich auf gut gepanzerte, große aber langsame Beutetiere spezialisiert.

Eine Meute kann mehrere Stunden lang kaum hundert Meter entfernt von ihrer Beute im Gras liegend lauern. Dabei macht sie ihr Fell, dass nahezu alle Beige- und Brauntöne sowie die Musterung der Umgebung annehmen kann, fast unsichtbar. Hat sich dann ein Beutetier weiter von der Gruppe entfernt, sprinten die Wölfe mit hoher Geschwindigkeit los und versuchen auf den Rücken des Tieres zu gelangen, wo sie ihre langen Zähne durch dessen dicke Haut rammen.

Danach verkralen sie sich dort und versuchen sich zu halten, bis ihre Beute verblutet ist, was geraume Zeit dauern kann.

Menschen sind zu klein, um in das Beuteschema eines Arkadiswolfes zu passen. Bei der Jagd könnten sie aber als Futterkonkurrent angesehen und angegriffen werden. Kolosse und Riesen sind allerdings groß genug, um für diese Jäger als Beute zu zählen.

ARGUR

Gemächlich lebende sehr große Pflanzenfresser mit enormer Kraft, mit der sie sich eindrucksvoll Bedrohungen vom Hals halten können

Lebensraum

Wald, Buschland

Anzahl

Einzelgänger

Eigenschaften

Körperkraft: 22

Ausdauer: 18 (220 AP)

Behändigkeit: 14

Beweglichkeit: 10 (Laufgeschw. 42)

Auffassungsgabe: 2

Pranke

Angriff +18 Geschw. 25 Schad. 2W10+22 15 AP

Geworfener Fels o. ä.

Angriff +12 Geschw. 25 Schad. W10+11 15 AP

Abwehr

Ausweichen +12 Parade +14 Blocken +18 10 AP

Schutz (dickes Fell)

KöK 6 Ausd 6 Beh 5 Bew 6 Auff 4 Ersch 3

Sondertechniken

Packen und Wegwerfen

Angriff mit nur +12; erfolgreiches Kraftgefecht bedeutet, dass der Argur sein Opfer von sich schleudern kann. Der Aufschlag hat mindestens 3W6 Schaden bei mehreren körperlichen Eigenschaften zur Folge, ähnlich wie bei einem Sturz.

Arguren haben eine leicht vorgebeugte Statur mit langen Armen, die bis unter die Knie reichen. Das Gesicht wirkt affenähnlich, besitzt aber eine weit vorgeschobene Schnauze wie bei einem Bären. Der gesamte Körper, auch das Gesicht, ist mit einem rostbraunem zotteligem Fell bedeckt. Die Augen sind schwarz und liegen tief im Schädel. Das beeindruckendste Merkmal dürfte die Größe von vier bis fünf Metern sein, die es einem Argur leicht machen, mit seinen Armen auch noch hohe Äste zu erreichen.



J.H.

Die zotteligen Riesen leben vegetarisch von Blättern, Wurzeln und zur Not auch jungem Holz. Im Allgemeinen legen sie eine Ruhe an den Tag, die sich kaum ein anderer Pflanzenfresser leisten kann. Dank ihrer Größe und Kraft existieren nur wenige Raubtiere, die so stohdumm wären, es mit einem Argur aufzunehmen. Etwas, das einem Argur weh tut, wird für gewöhnlich schnell gepackt und weit durch die Luft davon geschleudert.

Das kann auch passieren, wenn ein solches Monster sich etwas Interessantes schnappt, es erst beschnuppert, dann beleckt und dann hastig beiseite wirft, wenn es ihm in die Zunge piekst.

Beide Arme und diverse Rippen gebrochen, dazu eine schwere Gehirnerschütterung und Schürfwunden nicht zu knapp. Bauer Rantel wäre klüger beraten gewesen, wenn er nicht in Panik die Mistgabel in die Nase von dem Riesenvieh gerammt hätte, nur weil es ihn halb zerquetscht und dann neugierig beschnuppert hat.

ARKITWAN

Wenn ein über hundert Meter hoher Baum des Großen Waldes in Bewegung kommt, dann sprechen Elfen zurecht von bebendem Leben

Lebensraum

Großer Wald

Anzahl

Einzelgänger

Eigenschaften

Körperkraft: 250

Ausdauer: 30 (700 AP)

Behändigkeit: 12

Beweglichkeit: 1 (Geschw. 0,001)

Auffassungsgabe: 1

Ast oder Wurzel

Angriff +8 Geschw. Stunden

Schad. W100+200 20 AP

Einem solchen „Angriff“ kann man ohne Probleme Ausweichen. Seiner immensen Kraft ist jedoch praktisch nichts gewachsen, selbst massiver Fels nicht. Denn der Schaden ist der Schaden pro Runde, wenn es zum Kontakt gekommen ist.

Abwehr

keine

Schutz (Generelle Festigkeit)

KöK 20 Ausd 30

Körperkraft entspricht Ästen und Wurzeln, Ausdauer dem Stamm.

Wenn sich in einem Jahrtausendbaum des Großen Waldes über viele Jahre hinweg und durch besondere Umstände genügend des Elements Leben angesammelt hat, dann kann es zu dem extrem seltenen Ereignis kommen, dass der ganze riesige Baum in Bewegung kommt. Der vollständige Name im Elfischen für eine solche Erscheinung heißt Hithlen Arkitwan - Bebendes Leben.

Arkitwan streben Orten zu, in denen das Element Leben schwach ist und werden spätestens dort bald wieder ihre Bewegungsfähigkeit einbüßen. Selten dauert die Bewegung eines solchen Giganten länger als einige Zehntage an und in vielen Fällen setzt sich ein Arkitwan gar nicht in Bewegung, sondern zeigt nur an seinem Standort eine Beweglichkeit, die weit über die eines Jahrtausendbaums hinaus geht.

Dort, wo ein solches Wesen vorbeikam, ist der Boden so locker, dass man leicht bis über die Hüften darin einsinken kann. Bei der Bewegung graben sich die weit verzweigten Wurzeln in den Boden ein, trennen ihn in feinste Krümel und winden sich dann wieder daraus hervor. Schon wenige Tage nach dem Vorbeikommen beginnt es üppig zu grünen.

Ein Arkitwan ist seiner lebensnahen Natur entsprechend nicht aggressiv. Auf seinem Weg wird es aber beispielsweise ein Haus in feinen Schutt zerlegen. Lebenden Wesen, die es fertig bringen, in seinem Weg zu schlafen, wird ein Arkitwan mit seinen Wurzeln dagegen meiden, so gut es ihm möglich ist.

Trotz der friedlichen Natur eines Arkitwan wird jedes Lebewesen, dass auch nur ein Krümelchen Verstand besitzt, so schnell wie möglich seinen Wirkungsbereich verlassen.

Arkitwan sind selbst für die langlebigen Elfen eine seltene Erscheinung. Man sollte sie keinesfalls regelmäßig auftreten lassen und auch nicht zu offensichtlich machen. Eventuell bemerkt ein nicht mit dem Element Leben Verbundener gar nicht, was da vor sich geht und denkt, er sei im Schlaf herumgerollt, anstatt auf die Idee zu kommen, die mehrere Meter hoch aufragende Wurzel neben ihm habe sich verschoben. Kleine Andeutungen können eventuell erst viel später zu Erkenntnis führen, die dadurch um so tiefer geht.

In den meisten Fällen geschieht eine Begegnung mit diesen Wesen in Form von Geschichten.

Da gibt es beispielsweise das Lied von Elothyl, einer jungen und unbeschreiblich schönen Elfe, die ihren Liebsten in der Krone eines der riesigen Bäume verlor. Sieben Tage und Nächte kniete sie neben dessen Leichnam und ihre Tränen bildeten einen kleinen Teich um seinen Leib. Am siebten Tag versank das Wasser aus ihren Augen mitsamt ihrer Liebe in der rauen Rinde darunter und langsam erhoben sich die riesigen Äste, verwoben sich miteinander und schenken ihr ein Gefühl von Geborgenheit und Nähe zu dem, der gegangen war.

Angeblich gibt es ihn immer noch dort draußen, jenen in sich verwobenen Baum, aus dessen Krone leise ein Lied von Glück und Liebe in den Wald hinaus getragen wird.

Eine andere Geschichte erzählt von Dari Morog, dem Berg des weiten Blicks, auf dem ein besonders großes Exemplar eines Jahrtausendbaumes steht. Der Legende nach strebten die Äste dieses Riesen schon immer dem Mondlicht entgegen, so dass er höher und höher wuchs.

Der Mond lockte den Baum immer wieder mit seinen sanften Strahlen und schließlich setzte sich der gewaltige Baum in Bewegung, immer bestrebt, höher und höher hinauf zu gelangen, um schließlich den Mond erreichen zu können. Heute steht der Baum an der Spitze des Dari Morog, der auf einer Seite langsam ansteigt und auf der anderen steil und schroff abfällt. Dort oben klammert er sich mit haushohen Wurzeln am Fels fest und lehnt sich über die Klippe hinaus dem Himmel entgegen. Und tatsächlich ist der Baum immer mehr oder weniger der Höhe der Mondbahn entgegen geneigt.

Dari Morog ist eine Geschichte, die in vielen verschiedenen Varianten erzählt wird, aber sie besitzt einen wahren Kern. Der Berg existiert ebenso wie der Baum. Und der Baum ist nicht dort oben gewachsen. Dem Mond dreht er sich allerdings nicht zu.

BÄR

Zottelig und gemütlich, aber wehe, wenn er sauer ist

B

Lebensraum

Wald, Buschland, Berge. Schnee und Eis

Anzahl

Einzelgänger

Eigenschaften

Körperkraft: 18

Ausdauer: 12 (220 AP)

Behändigkeit: 11

Beweglichkeit: 12 (Laufgeschw. 35)

Auffassungsgabe: -

Pranken

Angriff +16 Geschw. 8 Schad. W10+14 10 AP

Waffenparade verteilt den Schaden halb halb auf Bär und Verteidiger, bei leichten Waffen evtl. mehr Schaden für den Verteidiger

Biss (nur bei Gelegenheit)

Angriff +10 Geschw. 12 Schad. W6+12 10 AP

Abwehr

Ausw. +12 Parade +8 Blocken +10 10 AP

Schutz (Fell)

KöK 2 Ausd 2 Beh 1 Bew 1 Auff - Ersch 1

Sondertechniken

Niederdrücken

Angriff mit nur +12 und beiden Pranken Kraftgefecht mit Erfolg des Bären drückt den Gegner nieder und nagelt ihn fest; in Folgerunden Biss bzw. Prankenhieb wie gegen Gegner ohne Verteidigung im Kampf; 20 AP

Doppelschlag

zwei Angr. mit nur +12 und Schaden W10+8

Umarmen

Angriff mit nur +10; Erfolg bedeutet Umklammern; ab da jede Runde Kraftgefecht; bei Erfolg des Bären W6+6 Schaden; beide Seiten verlieren AP in Höhe des Kraftwurfs des Gegners

Anbrüllen

wegen Lautstärke zeitweise schlechtes Hören und Abzug von -10 bei Spruchmagie für 5 Runden

Bären gehen Menschen für gewöhnlich aus dem Weg, aber wenn sie verletzt sind, angegriffen werden oder ihre Jungen schützen, werden sie zu sehr gefährlichen Gegnern. Selbst ohne Krallen können die kräftigen Pranken mit einem Schlag die Luft aus den Lungen quetschen.

Aufgerichtet kommen große männliche Bären auf eine Höhe von bis zu drei Metern und überragen damit auch einen Koloss deutlich



J.H.

BILBAL

B

Kleine nachtaktive Baumbewohner, die ihre Verbindung zum Element nutzen, um ihren Geruch zu tarnen oder um ihre Sinne zu schärfen

Lebensraum

Laub- und Mischwälder

Anzahl

kleine Gruppen von bis zu 20 Tieren

Eigenschaften

Körperkraft: 3

Ausdauer: 5 (100 AP)

Behändigkeit: 16

Beweglichkeit: 10 (Klettergeschw. 20)

Auffassungsgabe: -

Biss

Angriff +6 Geschw. 4 Schad. W2 5 AP

Abwehr

Ausw. +14

Schutz (Fell)

KöK1 Ausd1 Beh - Bew - Auff - Ersch -



J.H.

Bilbal sind kleine Tiere mit einem flauschigen Fell in gescheckten Braun- und Grüntönen. Bei Tage schmiegen sie ihren gedrunenen Körper von selten mehr als 30 cm Länge eng an einen Ast oder Baumstamm. Dadurch sind sie auf die Entfernung hin gut getarnt.

Eine starke Verbindung zum Element Luft macht es den Kletterkünstlern möglich, ihren Körpergeruch auf sich selbst zu konzentrieren, wenn sich ein Räuber nähert. So sind sie auch für eine feine Nase erst aus nächster Nähe zu riechen. Dieses Eindämmen der eigenen Gerüche hält ein Bilbal aber nicht unbegrenzt durch. Es kostet ihn jede Runde 10 AP.

Erst wenn die Dämmerung anbricht öffnen sich die lichtempfindlichen großen Augen der Bilbal und sie machen sich auf die Suche nach Früchten und Insekten. Dabei nutzen Sie ihre Verbindung zum Element Luft, um ihre Wahrnehmung durch eine gute Nase und sehr empfindsame Fledermausohren noch weiter zu schärfen. Dass sie ihre Geruchstarnung nicht gleichzeitig aufrecht erhalten können, wird ihnen dabei manchmal zum Verhängnis.

Bilbal besitzen keinen Schwanz und springen praktisch nie von Ast zu Ast wie Eichhörnchen. Bei der Bewegung durch die Baumkronen ist es ihre schlafwandlerische Sicherheit beim Klettern, die sie voran bringt. Den Boden betreten sie dabei nur dann, wenn ein Weiterkommen in den Wipfeln völlig unmöglich ist.

BLITZECHSE

B

Große wechselwarme Reptilien mit enger Verbindung zum Element Feuer und dadurch bei hohen Temperaturen extremer Beweglichkeit

Lebensraum

Wüsten und Felslandschaften

Anzahl

Einzelgänger

Eigenschaften

Körperkraft: 12

Ausdauer: 10 (200 AP)

Behändigkeit: 13

Beweglichkeit: 15 Tags bis 45, Nachts bis 5
(Geschw. 10 + 2 x Bew)

Auffassungsgabe: -

Biss

Angriff +13+30% Bew Geschw. 15-50% Bew

Schad. W6+6 10 AP

Berührung und Biss sorgt für einen zeitweisen Verlust von 1 Beweglichkeit beim Ziel und einen Gewinn von 1 Beweglichkeit der Echse (klingt nach einer Runde wieder ab).

Abwehr

Ausw. 0+Bew

Schutz (Schuppen)

KöK 3 Ausd 4 Beh 3 Bew 3 Auff - Ersch 4

Blitzechsen erreichen eine Körperlänge bis 2 m, sind schlank und relativ feingliedrig mit einer türkis bis hellblau gescheckten Haut, die ihnen bei Nacht im Mondlicht eine gute Tarnung verleiht, sie aber bei Tag recht auffällig macht. Allerdings benötigen diese Reptilien am Tage auch keine Möglichkeit, sich effektiv zu verstecken.

Blitzechsen sind in extremer Form wechselwarm. Sie nehmen das Element Feuer um sich herum mit hoher Geschwindigkeit auf und kühlen dabei alles, das sie berühren, etwas ab. Dadurch erhöht sich auch die Beweglichkeit dieser Tiere ganz gehörig. An einem heißen Tag in der Wüste kann sich diese Eigenschaft leicht verdoppeln bis verdreifachen.

Eine Blitzechse wird leichtere Beute bevorzugen, aber bei genügendem Hunger kann auch ein Mensch oder sogar ein Koloss zum Ziel werden. Die immense Geschwindigkeit dieser Tiere macht sie dabei extrem gefährlich, stellt aber auch eine Schwäche dar, denn sie sind es gewohnt, allem ausweichen zu können. Mit einem Netz oder großflächigen Angriffen können Blitzechsen trotz ihrer Geschwindigkeit gefangen werden.

Nachts ist eine Blitzechse nicht bewegungslos, aber doch stark in ihrer Beweglichkeit eingeschränkt, die

Die Kolosse T'karr und P'tak'nar, zwei Räuber und Mörder haben sich auf ihrer Flucht in die Randbereiche der Wüste vorgewagt, obwohl sie wenig Erfahrung mit solchen Gegenden haben. Sie entdecken im Schatten eines Felsens eine Echse, die sich nur träge bewegt und auch nach einem Tritt nur langsam in die Sonne kriecht.

Die beiden Kerle sind es gewohnt mit ihrer Beute zu spielen und halten sich für überlegen. Als sie merken, dass die Blitzechse in der Sonne zügig Geschwindigkeit zulegt, ist es zu spät.

dann bis auf einen Wert von 5 abfallen kann. In praller Sonne kann das Tier 2-3 Punkte Beweglichkeit pro Runde hinzugewinnen.

BRUGUL

Sprungfähige große Insekten, die im Schwarm über ihre Beute herfallen

B

Lebensraum

trockene, vergleichsweise warme Höhlen

Anzahl

Schwarm mit bis zu 100 Einzeltieren

Eigenschaften

Körperkraft: 5

Ausdauer: 5 (120 AP)

Behändigkeit: 12

Beweglichkeit: 12 (Laufgeschw. 18)

Auffassungsgabe: -

Zwei Greifzangen

Angriff +10 Geschw. 8 Schad. je W3+2 je 5 AP

Abwehr

Ausw. +12

Schutz (Chitinpanzer)

KöK 4 Ausd 5 Beh 4 Bew 4 Auff - Ersch 4
gegen stumpfe Waffen um 2 erhöhte Absorption

Sondertechniken

Festklammern

Nach erfolgreichem Angriff bedeutet ein erfolgreiches Kraftgefecht Festklammern und weiteren Schaden ohne Angriffswurf; der Brugul selbst ist dann nicht in der Lage, sich zu verteidigen

Brugul sind 30-50 cm große insektoide Wesen mit einem stahlblau schimmernden Panzer. Sie bewegen sich auf zwei sehr kräftigen Hinterbeinen, die denen einer Heuschrecke gleichen, etwas ungelent durch die Gegend. Die gleichen Beine verleihen ihnen aber auch immense Sprungkraft, mit der sie mühelos 6 m und mehr überbrücken können.

Die vorderen vier Gliedmaßen enden in scharfen Krebszangen, mit denen sie sich an ihren Opfern festkrallen oder diesen ins Fleisch schneiden. Dabei graben sie sich systematisch durch Schutzschichten wie dicke Haut oder Lederpanzerung, die sie dabei an der betroffenen Stelle zerstören. Dazu sind punktuell 20 Punkte an Schaden pro Absorptionspunkt der Rüstung notwendig. Gegen Metallrüstung dagegen sind die Zangen machtlos.

Brugul wandern in unterirdischen Höhlensystemen und greifen alles an, was ihnen begegnet, unabhängig von der Größe der Beute. Ein Angriff geschieht immer im Schwarm und hat dank der Wahrnehmung für die Dunkelheit erschreckende Präzision. Vor allem, wenn die insektoiden Wesen Blutgeruch wittern, sind sie schlimmer als eine Meute tollwütiger Hunde. Ihr feiner Geruchssinn führt sie auch gezielt zu den Stellen, die schon verletzt sind.

Da bis zu fünf Tiere zugleich ein menschengroßes Ziel von allen Seiten angehen, machen Sie trotz ihrer geringen Größe mit vielen Zielen kurzen Prozess.

Fackellicht stört diese gefräßigen Tiere kaum, aber grelles Licht schränkt ihre Zielgenauigkeit gewaltig ein. Blutiges Fleisch kann einen Schwarm eine Weile von einem lebenden Opfer ablenken, ansonsten hilft nur brutale Gewalt.

BUSCHSCHRECK

B

Nicht nur Büsche, prinzipiell jede Pflanze mit einer Überdosis des Elements Leben kann aggressive Neigungen entwickeln, was zum Glück eher selten passiert

Lebensraum

Großer Wald, selten auch in Wald oder Buschland

Anzahl

einzelne Pflanze mit mehreren Ranken

Eigenschaften

Körperkraft: 2

Ausdauer: 2 (50 AP)

Behändigkeit: 8

Beweglichkeit: 8 (stationär)

Auffassungsgabe: -

Rankenschlag

Angriff +8 Geschw. 10 Schad. W4+1 10 AP

Abwehr

Ausw. +5

Schutz

KöK 8 Ausd 8

gegen scharfe Waffen keinerlei Absorption

Eine hohe Konzentration des Elements Leben hat nicht immer ihr Gutes. Es kommt vor, dass besondere Umstände dafür sorgen, dass eine Pflanze ein gewisses Eigenleben entwickelt.

Wenn die betroffene Pflanze Dornen oder andere Möglichkeiten besitzt, um Schaden zuzufügen, dann kann es in seltenen Fällen so weit kommen, dass sie sich eigenständig Nachschub des Elements verschafft, dass sie für ein Weiterbestehen in dieser Form benötigt. Exemplarisch sind oben passende Werte von Dornenranken beschrieben, aber die Angriffsarten sind von Pflanze zu Pflanze unterschiedlich.

Eine Wasserpflanze mit langen Fasern mag ein kleines Tier unter die Wasseroberfläche ziehen, während ein Gewächs mit breiten Blättern diese eventuell zusammenklappt, um dazwischen Insekten zu zerquetschen. Nur selten kann eine Pflanze genügend Schaden anrichten, um wirklich große Beute zu erlegen und immer muss sie auf das Überraschungsmoment bauen, denn sobald ihr Opfer

gewarnt ist, muss es nur genügend Abstand zwischen sich und das aggressive Grünzeug bringen, um in Sicherheit zu sein.

Sollten Sie „Das Element Leben“ gelesen haben: Dort macht sich an einer Stelle eine Pflanze unangenehm bemerkbar, die regeltechnisch als Buschschreck einzuordnen wäre.

Druiden und Elfen können mit ihren speziellen Fähigkeiten die Beweglichkeit der wild gewordenen Pflanze pro Punkt, den sie in 10 Minuten einsetzen können, mit einem Abzug von -1 belasten, so dass ein Entkommen deutlich leichter wird.

CINNEG

Humanoide durchscheinende Höhlenbewohner mit der Gabe die Festigkeit ihres Körpers den Umständen anzupassen

C

Lebensraum

Höhlen und Bergschluchten

Anzahl

Stämme von einigen Dutzend

Eigenschaften

Körperkraft: 12

Ausdauer: 12 (220 AP)

Behändigkeit: 8

Beweglichkeit: 8 (Laufgeschw. 20)

Auffassungsgabe: 9

Psyche: 8

Waffen

meist eher einfache Steinäxte oder stumpfe

Waffen und Steinschleudern (Stufe 6-15)

Steinaxt (wie Handaxt Stufe 10)

Angr. +14 Geschw. 21 Schaden W4+W6+6 9 AP

Par. +13 Block +10 11 AP

Schleuder (Stein, Stufe 10)

Angriff +11 Geschw. 29 Schaden W4+4 7 AP

Par. +4 Block +2 6 AP

Schutz

Haut im normalen Zustand

KöK 1 Ausd 1 Beh 1 Bew 1 Auff 1 Ersch 1

Haut im weichen Zustand (nur gegen stumpfe

Waffen, gg. scharfe Waffen wie oben)

KöK 3 Ausd 3 Beh 3 Bew 3 Auff 2 Ersch 2

Haut im harten Zustand

KöK 5 Ausd 6 Beh 3 Bew 5 Auff 4 Ersch 3

Sondertechniken

Einfache Sondertechniken, die auch bei der Jagd sinnvoll sind, kommen häufig vor (siehe Regelbuch).

Andere Besonderheiten

Cinneg besitzen eine besondere Verbindung zum Element Erde. Zum einen können sie es bei Berührung detailliert wahrnehmen, zum anderen ist es ihnen möglich, seine Verteilung und Anordnung im eigenen Körper zu verändern.

Auf diese Weise kann ein Cinneg, der mit Gefahr rechnet, dem Felsen um sich das Element Erde entziehen und seiner Haut eine kristalline Härte verleihen. Umgekehrt kann er das Element aus seinem Körper in die Umgebung verschieben, was selbst seinen Knochen eine gummiartige Elastizität verleiht. So können Cinneg sich durch enge Ritzen quetschen, die nur 10 cm breit und mindestens 50 cm hoch sind.

Das Transferieren des Elements Erde braucht seine Zeit. Sowohl ein Verhärten als auch eine Verwandlung in ein Gummiwesen benötigt ungefähr eine Viertelstunde.

Die Haut ist mit einem schmierigen Sekret überzogen, welches ein Hindurchquetschen durch Engpässe zusätzlich erleichtert. Es besitzt einen scharfen Eigengeruch, der für empfindsame Nasen abstoßend wirkt und eventuell Übelkeit verursacht. Bei einem verfehlten Ausdauerwurf (W20 + Ausdauer), mit dem 20 zu übertreffen ist, bedeutet diese Übelkeit einen Abzug von -1 auf nahezu alle Würfe. Verfehlt man noch zwei weitere Prüfwürfe gleicher Art, dann muss man sich übergeben und ist dadurch mehr oder weniger kampfunfähig. Duftende Substanzen können diese Effekte lindern oder vermeiden.

Cinneg können sehr gut klettern und besitzen eine natürliche Resistenz gegen viele Gifte, deren Wirkung auf ein Viertel reduziert wird.

C

Cinneg besitzen ähnlichen Körperbau und vergleichbare Größe wie Menschen, nur deutlich schlanker. Auch der Kopf ist vergleichsweise schmal und haarlos. Muskeln und Sehnen sowie sämtliche Organe und auch die Knochen sind teiltransparent, so dass man das Innere eines Cinneg beobachten kann. Für einen schwachen Magen kann das schnell ein bisschen viel werden.

Die Augen sind lange waagrechte Schlitzlöcher ohne Augäpfel und eigene Beweglichkeit. Sie können sowohl Licht als auch Dunkelheit wahrnehmen, aber keine Farben unterscheiden.

Die teiltransparenten Wesen leben in kleineren Gemeinschaften an Orten, die für andere große Lebewesen nicht zugänglich sind, da sie sich nicht durch enge Spalten quetschen können.

Die Heimat der Cinneg ist nicht sehr reich an Nahrung. Sie können und müssen sowohl bei pflanzlicher Kost aus Pilzen und anderen Gewächsen als auch bei der Jagd nicht wählerisch sein, denn ihre hohe Resistenz gegen Gifte macht es ihnen möglich, nahezu alles zu verdauen.

Cinneg werden nur in äußerster Not dazu übergehen, offensichtlich vernunftbegabte Wesen zu jagen und zu essen. Bei einer Begegnung mit einem Jagdtrupp droht also nur moderate Gefahr, wenn man ihnen nicht die Beute streitig macht. Ihre Heimathöhlen verteidigen Cinneg dagegen ausgesprochen aggressiv.

Wagemutige Forscher in einer tieferen Höhle könnten auf einen jungen Cinneg stoßen, der sich bei einem Sturz schwer verletzt hat. Allein schon so weit zu kommen, dass sich der Kleine notdürftig behandeln lässt, dürfte einiges an Geduld verlangen. Beim Zurückbringen zu seinem Stamm könnte der kleine Kerl mit dem verbundenen Bein bei seinen Angehörigen für Missverständnisse sorgen. Daraus ergäbe sich eine kleine Geschichte, deren Ziel es ist, einen Konflikt zu umgehen, nicht ihn zu suchen.

Allein schon dahinter zu kommen, dass der eine oder andere Duft Teil der Kommunikation dieser Wesen ist, wäre ein Erlebnis. Vielleicht gelingt sogar mit verschiedenen Dingen aus den Rucksäcken der „Helden“ eine improvisierte Vermittlung von Stimmungen.

Einige Zwerge haben bei den Cinneg reiche Beute gemacht und dabei eine ganze Reihe der seltenen Wesen getötet. Der Anführer der Cinneg entscheidet sich mit zwei seiner Anhänger zu einem drastischen Schritt:

Sie folgen den Zwergen, wohl wissend, dass sie den kampferprobten Kerlen nicht gewachsen sind. Dann zwingen Sie sich unbemerkt in den engen Durchgang zum Lager der Bärtigen und nehmen so viel des Elements Erde in sich auf, wie sie können.

Das bedeutet zwar ihren Tod, verwandelt sie aber auch in Hindernisse, hart wie Stein, die die Zwerge ohne das passende Werkzeug nicht rechtzeitig durchbrechen können, bevor sie verhungern.

CRYSTAL

Lebende Kristalle, die trockene Felsoberflächen bevölkern und sich vom Stein ernähren



Lebensraum

Felswüsten, Berge, Höhlen und andere steinreiche Gebiete

Anzahl

meist mehrere Dutzend

Eigenschaften

Körperkraft: 6

Ausdauer: 4 (80 AP)

Behändigkeit: 1

Beweglichkeit: 1 (Kriechgeschw. 0,1)

Auffassungsgabe: -

Schutz (Kristalliner Körper)

Ausd 12

Klingenwaffen nehmen schnell Schaden

Crystal sehen aus wie kleine Kristalle, die auf der Oberfläche von großen Felsen gewachsen sind. Meist verteilen sie sich als glitzernde Schicht auf einer kaum mehr als handtellergrößen Fläche. In ihrer Färbung sind sie so unterschiedlich wie natürliche Kristalle, kräftige Farben sind aber häufiger.

Die seltsamen Lebewesen ernähren sich von dem Stein, auf dem sie haften und bewegen sich nur selten. Wenn sie es doch tun, dann ist dies von einem Knistern und Knacken begleitet, als würden kleine Steine in einer Mühle zu Staub zermahlen. Dabei können Crystal nahezu beliebige Form annehmen, sich in Spalten und Ritzen schieben oder flach auf einem Fels ausbreiten. Die Bewegungen geschehen dabei in kleinen Sprüngen, wie Eis, das an einer Stelle bricht und an anderer Stelle eine kleine Spitze blitzartig ausklappt.

Natürliche Feinde gibt es kaum, außer vielleicht andere Lebewesen, die sich von Mineralien ernähren wie beispielsweise Steinrolle. Selbst gegen diese und gegen den gelegentlichen gierigen Sammler sind die sonderbaren Wesen gut gerüstet. Um einen Crystal vom Untergrund zu lösen, auf dem er haftet, ist ein Kraftwert von 20 bis 30 notwendig, oder extrem reines Wasser, dass dessen feste Verbindung zum Fels lösen kann.

Losgelöst vom Untergrund stirbt ein Crystal schon nach wenigen Tagen, wobei er etwas an Volumen verliert und unter leisem Knacken langsam eine kleine, feste kristalline Kugel bildet. Bei Erdmagiern sind diese Kugeln als materielle Komponente für ihre Magie sehr beliebt, denn bei Entzug des Elements schrumpft die Kugel nur ein wenig und zerfällt nicht. Eine Crystalkugel liefert dabei bis zu tausend Elementarpunkte und wird für Preise von ein bis mehreren Goldstücken gehandelt.

C

Bis eine Gruppe von Crystal einen mannsgroßen Felsblock so weit verkleinert hat, dass der Lebensraum eng wird, vergehen Jahrzehnte. Stoßen die Wesen bei ihren langsamen Bewegungen immer öfter auf ihresgleichen, dann verschmelzen irgendwann mehrere Crystal und bilden einen Dorn aus vielfarbig verschlungenem Kristall, der sich bis zu einem halben Meter vom Fels abhebt. Dieser zerspringt an einem warmen trockenen und windigen Tag plötzlich mit einem leicht melodischen Klang in eine Wolke aus schillerndem Staub, den der Wind davonträgt.

Crystal zu suchen und zu ernten könnte eine lukrative Aufgabe für jemand sein, der knapp bei Kasse ist. Nach getaner, nicht einfacher Arbeit könnten sich Komplikationen ergeben, weil die Verwendung dieses Materials unter Magiern der Universität als verwerflich betrachtet wird, oder weil der Auftraggeber plötzlich mehr Profit heraus schlagen will, indem er die Gruppe mit Anmerkungen zur niedrigen Qualität übers Ohr hauen möchte.

Nur wenig dieses Staubs findet ein geeignetes Ziel, denn Felsen müssen trocken sein und dürfen nicht von Pflanzen überwuchert sein. Einige der kleinen Kristallpartikel fassen dort Fuß und binnen weniger Monate hat sich eine neue Population von jungen Crystal festgesetzt.

In trockenen Gegenden können Crystal zusammen mit dem Wind den Felsen teils skurrile Formen verleihen, die sich der einsame Wanderer nicht so recht erklären kann.

In einer anderen Geschichte kann es nach einer Crystalblüte, der Bildung des Dorns, der später zerfällt, zu einem Befall der Stadtmauer oder der alten Zehntscheune kommen. Vielleicht wissen die Einwohner nicht, dass die wunderschönen Kristalle, die da auf der Mauer entstanden sind, leider auch den Stein schädigen. Erst, als ein tragender Teil einen Riss bekommt, ist man alarmiert und versucht etwas dagegen zu unternehmen. Dass Crystal sich bei Gefahr in Ritzen verkriechen, die ja in einer Mauer reichlich vorhanden sind, macht die Sache nicht einfacher.

Mit viel Mühe und durch Verkleinern ihres Lebensraums könnte man Crystal gezielt zur Blüte bringen und auf einen passenden Nährboden übertragen. Allein erst einmal herauszufinden, wie sich diese Wesen verbreiten, könnte eine kleine Geschichte für sich ergeben. Streng genommen könnte man Crystal dann dazu nutzen, Stein gezielt zu bearbeiten, wobei das Lenken der Wesen eine knifflige Angelegenheit werden dürfte.

DRACHE

Groß, geflügelt und gut gepanzert, atmet zwar kein Feuer, kann das Element aber ruckartig verschieben und dadurch sehr wohl ein Ziel in Flammen aufgehen lassen

Lebensraum

Hohe Berge und das zugehörige weite Umland

Anzahl

Ein bis zwei

Eigenschaften

Körperkraft: 100

Ausdauer: 100 (1000 AP)

Behändigkeit: 20

Beweglichkeit: 20 (Laufgeschw. 40, Fliegen 300)

Auffassungsgabe: 30

Psyche: 20

Klaue

Angriff +50 Geschw. 30 Schad. 3W12+30 25 AP

Einsetzbar gegen bis zu drei nahe beisammen stehende Ziele, Parade halbiert nur den Schaden.

Biss

Angriff +45 Geschw. 40

Schad. 3W20+80 bei zwei Eigenschaften 40 AP

Parade nicht möglich, ein einmal gepacktes

Opfer bis Pferdegröße erhält jede nachfolgende Runde erneut den Schaden, bis es zerrissen wird.

Schwanzschlag

Angriff +30 Geschw. 40 Schaden 3W12+30 50 AP

Wirkt wie ein Rundumschlag gegen bis zu einem Dutzend Zielen. Ein Blocken mit Absorption von mindestens 30 reduziert den Schaden bei nachfolgenden Zielen um 5. Getroffene werden ohne erfolgreichen Kraftwurf, der den Schaden überbieten muss, zur Seite geschleudert und erhalten zusätzlich 2W6 Schaden bei einem harten Aufschlag.

Abwehr

Am Boden

Ausw. +25 nur gegen Nahkampf

Parade +30 Erfolg reduziert nur Schaden um 10

Blocken +35 20 AP

In der Luft

Ausw. +30 nicht möglich gegen Geschosse bis

Pfeilgröße Parade +25 Blocken +30 25 AP

Schutz (Schuppen)

KöK 18 (Vorderbeine, Kiefer, Hals)

Ausd 20 (Rumpf) Beh 16 (Klauen) Bew 16 (Flügel-muskulatur, Hinterbeine)

Flügelmembranen im Flug 8

Auff 8 (Augen, Nasenlöcher, Rachen)

Sondertechniken

Flügel schlagen

Kräftiges Fächern mit den Schwingen oder Aufsteigen zum Flug erzeugt einen starken Wind, der bei verfehltem Kraftwurf gegen Schwierigkeit 25 umwirft und kleine Geschosse verweht (Angriff mit -10), 50 AP

Sturzangriff

Landung aus dem Flug heraus auf bis zu einem Dutzend Zielen mit Schaden 3W12+50 bei zwei Eigenschaften, Parade unmöglich, 70 AP

Flugangriff

Angriff mit Schwanz, Klaue oder Biss (nicht alles zugleich) mit -15 und Schaden +4W6

Feuermagie

Ein Drache kann aus seiner eigenen Bewegung heraus das Element Feuer in großen Mengen ruckartig bewegen. Das ähnelt der Fähigkeit einer Hexe, läuft aber kontrolliert ab. Dadurch wird ein Objekt extrem abgekühlt und ein anderes intensiv aufgeheizt.



D

D

Ein abgekühltes Lebewesen erleidet dadurch Erfrierungen: Ein voller Punkt Schaden bei allen Eigenschaften außer Psyche, zusätzlich einen Abzug von -5 auf die Beweglichkeit, der pro Runde wieder um einen Punkt abklingt und nicht als Verwundung zählt.

Das Ziel des Feuers geht explosionsartig in Flammen auf oder wird im eigenen Leib gekocht: 3 volle Punkte Schaden bei Ausdauer, Körperkraft, Beweglichkeit und Behändigkeit.

Ähnlich wie ein Magier ist ein Drache von einem Einsatz dieser Fähigkeit etwas erschöpft. Er wird sie deshalb im Schnitt nur alle fünf Runden einsetzen können, was aber problemlos parallel zu körperlichen Angriffen oder im Flug möglich ist. 100 AP

Andere Besonderheiten

Drachen nehmen das Element Licht in all seinen Facetten wahr und spüren das Element Feuer in einem Umkreis von diversen Metern um sich sehr genau. Ein Verstecken vor einem Drachen ist deshalb ein nahezu hoffnungsloses Unterfangen (Schwierigkeit +20).

Kaum ein anderes Wesen kann sich mit einem ausgewachsenen Drachen messen. Ein ganzes Dorf in Schutt und Asche zu legen würde für einen der geflügelten Riesen kein Problem darstellen. Was einem Drachen im Weg steht, das räumt er auch ohne langes Zögern beiseite und mancher von ihnen verspürt eine tiefe Genugtuung, wenn er sich seiner Wirkung versichert, indem er Verwüstung verbreitet.

Trotz solch böstiger Anwendungen ist ein Drache nicht ständig damit beschäftigt, Tod und Verderben über die Welt zu bringen. Wäre dem so, dann könnte ein einziger Drache schnell einen ganzen Landstrich entvölkern. In seinem Revier von teils über hundert Kilometern Durchmesser wird ein Drache keine Siedlungen zulassen, aber darüber hinaus hat er kein Interesse daran, Dörfer oder Städte anzugreifen. Menschen sind mit all ihrer Kleidung schwer verdaulich und auch kein all zu großer Happen.

Feuerdrachen besitzen einen kräftigen muskulösen Körper von bis zu 20 m Länge, geschützt durch harte, leicht gewölbte Schuppen, die diesen in einem bienenwabenförmigen Muster überziehen. Im Kopfbereich besitzen die dort kleineren Schuppen vielfach die Form kleiner Hörnchen, vor allem um die großen, grün schillernden Augen herum. Die Farbe der Schuppen reicht von einem hellen Orange bis hin zu dunklem Braun, das fast schon schwarz wirkt. Das Schuppenkleid zeigt teilweise gezackte Musterungen, die sich nur gering von der Grundfarbe des Drachen abheben.

Der Kopf ist breit und flach, das Maul mit dolchartig gebogenen Zähnen gespickt, die ein Drache beim Zubeißen nach innen kippen kann, was die Beute zusätzlich zerreißt und hilft, diese in den gewaltigen Rachen zu ziehen. Der Hals ist nur wenige Meter lang, aber dennoch flexibel.

Die Schwingen mit ihren ledrigen dicken Flugmembranen sind sehr widerstandsfähig, aber trotzdem der verletzlichste Körperteil eines Drachen. In einer ernsthaften Auseinandersetzung wird er sie deshalb meist dicht am Körper halten. Im Flug ist ein Drache nur schwer zu treffen, aber wegen der ausgebauten Schwingen eben auch verwundbar und ein Sturz mit zerfetzten Flugmembranen kann auch einem Drachen schwere Verletzungen zufügen.

Drachen sind also keineswegs unbesiegbar, aber ein Triumph über solch eine Bestie wird mit extremen Verlusten bezahlt. Außerdem ist ein Drache intelligent und verschlagen. Gegen eine genügend große Anzahl von Gegnern ist seine gefährlichste Waffe die Furcht. Selbst alte Veteranen werden mit ihren Nerven zu kämpfen haben, wenn ein Drache allein in der ersten Runde einer Auseinandersetzung eine ganze Reihe seiner Kameraden zertrampelt, zerfetzt und in Flammen aufgehen lässt.

Bei einer solchen Auseinandersetzung wird ein Drache schnell den Rückzug antreten, den Feind von hoch oben mit Bäumen oder Felsbrocken bewerfen und systematisch die Truppen demoralisieren, indem er beispielsweise Anführer gezielt eliminiert, Nachschublieferungen abfängt oder Jagdbeute und damit Nahrung für die Truppen dezimiert.

Neben der Verletzlichkeit der Flügel ist die Gewissheit ihrer eigenen Überlegenheit vermutlich die einzige Schwäche der furchteinflößenden Wesen. Diese muss man aber mit viel List ausnutzen und

selbst dann sollte der erste Versuch sitzen. Ein Drache macht denselben Fehler nicht zweimal. Beim Darstellen eines Drachen im Rollenspiel sollte mit berücksichtigt werden, dass dessen Lebenserfahrung im Normalfall diverse Jahrhunderte umfasst. Die meisten Tricks sind ihm damit schon bekannt.

Drachen sind zur Sprache fähig, nutzen sie aber nur ungenügend. Unter ihresgleichen kommunizieren sie mit den schillernden Mustern in ihren Augen, unterstützt durch Kopf- und Flügelbewegungen.

Drachen leben als Einzelgänger und beschäftigen sich nur selten mit ihresgleichen. Kontakt suchen nur empfängnisbereite Weibchen, die dann weit über das Land fliegen, bis sie einen würdigen Partner finden. Sowohl diese Suche als auch die spätere Aufzucht des meist einzigen Jungen kann für umliegende Gebiete katastrophale Folgen haben. Zum Glück bekommen weibliche Drachen nur alle paar Jahrzehnte Nachwuchs und so mancher Jungdrache kommt einem ausgewachsenen Mitglied seiner Art in die Quere, was zu einem schnellen Ende führt.

Langsam schieben sich die drei Freunde weiter vor in die große Öffnung der riesigen Höhle. Dahinter liegt alles in fast undurchdringlichem Dunkel. Als Blegond das Licht seiner Laterne kurz aufblitzen lässt, leuchtet in derem schmalen Lichtkegel ein blutiger Haufen auf, neben dem einige Stoffetzen am Boden kleben, deren Farbe nur zu gut an Thelinas Kleid erinnert.

Tief traurig wollen sich die drei Söldner schon abwenden, da dröhnt eine Stimme durch den Raum, die so klingt, als würde man auf losen Kieselsteinen ausrutschen: „Das war eine Jungfrau, dort drüben liegt der Schatz.“ Eine Bewegung ist im Dunkel zu erahnen, ein Schemen so groß wie ein Leiterwagen schiebt sich nach vorne und zwei grünblau glimmende Augen leuchten im Dunkel auf. „Hier ist der Drache ...“ der riesige Kopf schiebt sich ruckartig bis auf Armeslänge an die drei Männer heran, „Dann müsst ihr wohl die Helden sein!“

Die Männer werden mit Sicherheit nicht heimkehren, aber vorher wird der Drache mit ihnen ein grausames Spiel spielen, fast wie eine Katze mit der verletzten Maus, wohl wissend, dass sie nicht die geringste Chance hat zu entkommen.

Der angesprochene Schatz entspricht nicht den Tatsachen, aber der Drache weiß von den Legenden (manche seiner Mahlzeiten waren vor ihrem Ableben erstaunlich gesprächig). Es amüsiert ihn, dass es in diesem Moment fast schon klischeehaft zu der klassischen Konfrontation kommt und die Tatsache, dass in diesem Fall der Drache ohne einen Kratzer davonkommen wird, erfüllt ihn mit tiefer Genugtuung

D

Die meisten Drachen sterben nach einem langen Leben von bis zu zweitausend Jahren an Hunger, wenn ihre Flügel sie nicht mehr tragen können.

Eine Begegnung mit einem Drachen zu überleben ist ein Erlebnis, das nur wenigen vergönnt ist. Und die, welche dieses „Glück“ hatten, wachen oft aus grausamen Alpträumen auf. Der wahre Held, der sich der Drachenjagd verschrieben hat und am Ende von zahlreichen siegreichen Kämpfen mit diesen Kreaturen berichten kann ist schlicht nonexistent.

Einen Drachen auch nur als kurze Begegnung zu verwenden sollte man sich als Spielleiter gut und lange überlegen. Konsequenz dargestellt kann dies schnell zum Tod einer Spielerfigur führen, ein Vorgang, der zwar zum Spiel gehören kann, der aber nicht forciert werden sollte, nur um sich groß, stark und geflügelt zu fühlen.

EISPANTHER

Imposante Jäger der Greisen Berge mit schneeweißem Fell und zwei Schwänzen, die mit Giftstacheln ihre Opfer schwächen, auch für eine Jagdtruppe von Kolossen ein gefährlicher Gegner

Lebensraum

In den Schneeregionen der Greisen Berge

Anzahl

Einzeltier oder Pärchen mit Jungen

Eigenschaften

Körperkraft: 20

Ausdauer: 16 (260 AP)

Behändigkeit: 15

Beweglichkeit: 16 (Laufgeschw. 50)

Auffassungsgabe: -

Biss

Angriff +22 Geschw. 12 Schad. W12+20 10 AP

Pranke

Angriff +25 Geschw. 8 Schad. W10+12 10 AP

Pro Initiativevorsprung von 5 Punkten -1 auf Parade oder Block des Gegners

Zwei Schwänze

Angriff +20 Geschw. 10 Schad. W6+4 10 AP

Gift

Wirkung: Teilweiser Ausfall der Muskelfunktion (Abzug auf alle Körperkraftwürfe von -2, mehrere Treffer summieren sich in der Wirkung, dieser Abzug zählt nicht als Wunde, führt also nicht zum Tod)

Der Abzug steigt pro Runde um einen Punkt, auch wenn mehrere Treffer vorliegen, bis das Gesamtniveau (-2 pro Treffer) erreicht ist.

Die Wirkung hält mehrere Stunden an.

Schwierigkeit: 20, jeder erfolgreiche Bekämpfungsversuch verringert den Abzug um einen Punkt, eine vollständige Heilung ist auf diese Weise möglich.

Abwehr

Ausw. +16 Parade +5 10 AP

Schutz (Fell)

KöK 4 Ausd 4 Beh 3 Bew 3 Auff - Ersch 3

Sondertechniken

Sprungangriff

Ein weiterer Satz von bis zu 10 m aus dem Lauf heraus mit einem Bissangriff, Angriff nur mit +17, dafür Schaden zusätzlich 2W4 und umreißen eines kleineren Ziels

Andere Besonderheiten

Klettern mit insgesamt (Behändigkeit und Bonus) +30 auf Eis und Schnee, an Felsen +20.

Eispanther besitzen ein exzellentes Gehör und sehen auch nachts noch sehr gut, obwohl sie tagaktiv sind. Die Schwierigkeit beim Anschleichen und Verstecken wird um 8 Punkte erhöht.

E

E Die hohen Lagen der Greisen Berge sind eine Region immer währenden Eises. Der Kälte haben sich viele Bewohner angepasst, indem sie respektable Größe erreichen und so Wärme besser speichern können. Kombiniert mit dickem Fell macht das viele Tiere auch gegen Räuber widerstandsfähig. Allen voran sind hier die Walkachi zu nennen, die sich auch aktiv zur Wehr setzen.

Aber auch die einzigen nennenswerten Raubtiere der Greisen Berge haben sich angepasst. Ein ausgewachsenes Eispanthermännchen erreicht eine Schulterhöhe von 1,5 m und sieht auch einen einzelnen Koloss als Beute an.

Das Fell der geschmeidigen Jäger ist schneeweiß, schillert aber teils bläulich im Sonnenlicht und macht sie so aus der Entfernung nur schwer erkennbar, wenn sie über Gletscher oder Schnee wandern. Der Körper besitzt zwei lange Schwänze, die in gebogenen Stacheln enden und beim Angriff über den Kopf hinweg in die Beute geschlagen werden. Wer einem Eispanther unangenehm nahe kommt, der wird auch sehr kurz die eisblauen Augen aus nächster Nähe bewundern können.

Eispanther schleichen sich nicht an ihre Beute an wie kleinere Katzen, sondern sie stürzen sich mit einem weiten Sprung aus einem Sprint heraus auf ihr Ziel. Handelt es sich um ein großes Beutetier wie ein Walkachi, dann wird die Katze danach sofort wieder Abstand gewinnen und das Gift ihrer Schwänze wirken lassen, ehe sie erneut angreift. Erst wenn das Ziel ausreichend geschwächt ist geht ein Eispanther zum finalen tödlichen Angriff über.

Trotz Kraft und Schnelligkeit wird man kaum einen Eispanther antreffen, der nicht irgendeine Narbe von einer Begegnung mit einer scharfen Walkachikralle trägt.

Das Fell eines Eispanthers ist ein kleines Vermögen wert. Dieser Umstand könnte einen reichen Mann aus der Stadt dazu veranlassen, eine Gruppe mutiger Leute anzuheuern, die ihm ein solch seltenes Stück besorgen sollen. Ob es nun aus Hinterlist oder Unwissenheit geschieht, dieser Auftraggeber wird den Spielerfiguren nicht mitteilen, wie gefährlich solche Katzen sind und so könnte die Sache tragisch enden.

Zum Glück kommt es vor einem Zusammentreffen mit einer der großen Katzen zu einer Begegnung mit einem Jagdtrupp von Kolossen. Auf das Ziel der Reise angesprochen, werden diese entweder sichtlich ehrfürchtig reagieren oder sich schier kaputt lachen über die Dummheit der Fremden. Vielleicht kommt es aber auch zu einem Streitgespräch, wenn die Kolosse sehr deutlich machen, dass sie die Fremden weder für fähig noch für würdig halten, einen Eispanther zu jagen, geschweige denn ihn zur Strecke zu bringen.

Der weise Mann wird dann von seinem Vorhaben ablassen, aber nicht jeder Mann ist weise.

EISWURM (RUW'LOR)

Diverse Meter lange, silbrig glänzende Kreaturen, die sich mit ihren großen Mäulern durch den Schnee fressen, um Nahrung heraus zu filtern

Lebensraum

In den Schneeregionen der nördlichen Greisen Berge

Anzahl

Schwarm mit bis zu 30 Einzeltieren

Eigenschaften

Körperkraft: 12

Ausdauer: 19 (290 AP)

Behändigkeit: 5

Beweglichkeit: 8 (Kriechg. 6, Grabgeschw. 0,1)

Auffassungsgabe: -

Vorderkörperschlag

Angriff +11 Geschw. 20 Schad. W6+4 20 AP

Abwehr

Ausw. +5 10 AP

Schutz (Haut)

KöK (Rumpf) 2 Ausd (Körperinneres) 0

Beh (Vorderkörper) 2

alles ohne Abzug angreifbar

Der Körper eines Eiswurms besitzt einen leicht ovalen Querschnitt. Er beginnt vorne mit einem bis zu einem Meter breiten Maul, umgeben von einer harten Knorpelkante. Mit ihm und kleinen flossenartigen Fortsätzen oben, unten und an den Seiten des gesamten Körpers, arbeitet er sich durch den Schnee, den er dabei zu großen Teilen verschluckt. In seinem nach hinten schmaler werdenden Leib filtert er aus dem Schnee kleine Lebewesen und Nährstoffe heraus und scheidet einen weichen Eis-Wasser-Brei aus, der zu einer Eisspur gefriert.

Diese Eisspur ist es auch, anhand derer ihn ein Jäger der Kolosse aufspüren kann, denn meistens bleiben Eiswürmer einige Meter unter der Schneeoberfläche und tauchen nur selten auf. Viele Kolosse, die von Eiswürmern leben, halten die seltsamen Kreaturen mit der silbrig glänzenden glatten Haut wie Vieh, anstatt sie zu jagen. Als Pferch dient dabei ein Schneegebiet, das von hartem Eis umschlossen ist. Teils nutzen die Kolosse die Eisspuren der Würmer selbst, um damit eine Art Zaun in den Schnee zu rammen.

Einer der ausgewachsenen Würmer hat doch eine Lücke im Eishindernis unter dem Schnee gefunden und sich davon gemacht. Da von den Tieren das Leben des Stammes abhängt ziehen einige Kolosse aus, um den Wurm wiederzufinden und mit vorsichtigen Speerstichen zurück zu treiben. Kein ungefährliches Unternehmen, wenn das Tier durch Gelände mit Lawinenpotenzial gekrochen ist oder wenn sich ein Eispanther in der Gegend herumtreibt.

E

ELEFANT

Ein Beispiel für das obere Ende der Skala, was real existierende Landtiere betrifft

Lebensraum

Steppe (Savanne)

Anzahl

Männliche Einzelgänger, kleine bis größere Herden aus Kühen und Kälbern

Eigenschaften

Körperkraft: 25

Ausdauer: 20 (300 AP)

Behändigkeit: 10

Beweglichkeit: 12 (Laufgeschw. 37)

Auffassungsgabe: -

Rüsselschlag

Angriff +14 Geschw. 10 Schad. W12+20 10 AP

Ein nicht abgewehrter Treffer schleudert ein Opfer bei verlorenem Kraftgefecht zu Boden oder zur Seite, was zus. Schaden zur Folge hat.

Waffenparade bedeutet dennoch einen Treffer mit halbem Schaden und bis zu W8 Schaden bei der Behändigkeit des Elefanten

Abwehr

Parade +12 Blocken +15 10 AP

Schutz (Dicke Haut)

KöK 6 Ausd 7 Beh(Rüssel) 4 Bew 6 Auff -

Sondertechniken

Rundumschlag

Rüsselangriff gegen bis zu drei Gegner mit nur +10 und Schaden W12 +8; 30 AP

Zerquetschen

Angriff mit nur +10; Erfolg gegen Parade oder Ausweichen bedeutet Umschlingen mit dem Rüssel; Folgerunde Kraftgefecht; bei Erfolg des Elefanten W10+12 Schaden ohne Möglichkeit zur Verteidigung und 30 AP Verlust beim Opfer

In den bisher ausgearbeiteten Ländern gibt es keine Elefanten. Sie dienen hier eher als Beispiel für das obere Ende der Skala, die beschreibt, welche Eigenschaften zu einem besonders großen Tier passen.

E

FANGBLASE

Ein unförmiger Haufen Glibber, der ein Opfer in sich hineinzieht, um es zu ersticken und dann langsam zu verdauen

Lebensraum

Feuchte Höhlen und seichte Gewässer

Anzahl

Einzel

Eigenschaften

Körperkraft: 18

Ausdauer: 15 (250 AP)

Behändigkeit: 16

Beweglichkeit: 6 (stationär)

Auffassungsgabe: -

Ausstülpung

Angriff +18 Geschw. 15 Schad. W4+3 30 AP

Nach erfolgreichem Angriff wird das Opfer in den Körper gezogen, wo es bald erstickt (pro Runde Verlust von 20 AP plus 10 AP pro bereits vergangene Runde in der Fangblase), Körperkraftgefecht jede Runde kann zu Befreiung führen, kostet aber beide Seiten AP in Höhe des gegnerischen Wurfs

Schutz (Galertmasse)

KöK - Ausd -

Körperliche Gewalt kann die Fangblase teilweise öffnen und so das Kraftgefecht für ein Opfer erleichtern, richtet aber keinen bleibenden Schaden an. Eventuell wird auch das Opfer getroffen.

Gegen Feuer sind Fangblasen sehr empfindlich. Alle Hitzequellen verursachen doppelt so viel Schaden, wie in den Regeln (Die Welt, Spielleiterschirm) vermerkt. Auch hier ist das Opfer eventuell zum Teil mitbetroffen.

Eine Fangblase ist ein Wesen, das ausschließlich aus blass bläulicher bis grünlicher Galertmasse besteht, die sich nach Belieben verfestigen kann. Oft füllt sie eine kleine Vertiefung aus und wirkt dann wie ein Tümpel oder sie lauert im flachen Wasser eines ruhigen Gewässers auf Beute.

Das Opfer einer Fangblase muss dieser sehr nahe kommen, dann stülpt sie blitzartig einen langen Fortsatz aus und zieht es in sich hinein, wo es ohne Hilfe oder viel Glück schnell erstickt, um dann langsam über mehrere Wochen hinweg vollständig verdaut zu werden. Nur Metall und Stein wird nicht aufgelöst.

Eine Fangblase ist durchzogen von einem feinen Gespinnst, das an Adern erinnert, sich aber wie auch der Rest des Körpers jederzeit auftrennen und neu verbinden kann. Beim Tod des seltsamen Wesens bleibt dieses Netz übrig. Getrocknet werden daraus sehr geschmeidige und dennoch belastbare Fasern.

Ein Alchemist hat von diesen Fasern gehört und will unbedingt einige davon in die Finger bekommen. Er ist bereit dafür eine respektable Summe zu zahlen, weiß aber leider nichts von der Kraft und Schnelligkeit dieser Wesen.

F

FAULFISCH

Über zwei Meter langer Fisch, der im Morast nach Aas wühlt, aber auch kein Problem damit hat, ein noch lebendiges Ziel mit festem Biss nach unten zu ziehen und zu ertränken

Lebensraum

Sumpfgelände in Meeresnähe mit einer Mischung aus Salz- und Süßwasser

Anzahl

Meist einzeln

Eigenschaften

Körperkraft: 14

Ausdauer: 14 (240 AP)

Behändigkeit: 7

Beweglichkeit: 8 (Schwimmgeschw. 18)

Auffassungsgabe: -

Biss

Angriff +12 Geschw. 6 Schad. W8+9 20 AP
Einmal mit Schaden von 15 (noch ohne Abzug durch Rüstung) oder mehr festgebissen lässt der Fisch nicht mehr los und verursacht pro weitere Runde W6+6 an Schaden, wenn man kein Kraftgefecht gegen ihn gewinnt. Dabei versucht er sein Opfer nach unten zu ziehen (siehe Regeln zum Tauchen).

Wunden entzünden sich fast immer und führen zu fiebrigen Erkrankungen, die das Opfer mehr und mehr schwächen. Ausdauer und Körperkraft sinken um einen vollen Punkt pro Tag bis zu einem Verlust von W10 Punkten, was zum Tod führen kann.

Schwierigkeit für Heiler: 25

Abwehr

Ausw. +12

Schutz (feste Schuppen)

KöK(Rumpf hinten) 5 Ausd (Rumpf vorne) 5

Beh (Maul) 4 Bew (Schwanzflosse) 3

Dieser Fisch hat einen massigen, leicht abgeflachten Körper mit breitem Maul, kräftiger Schwanzflosse und insgesamt acht schaufelförmigen Flossen an der Körperunterseite. Er ist nahezu blind und orientiert sich mittels der Reflexion tiefer schnarrender Brummtöne, die er selbst erzeugt und mit seinen langen Barteln um das Maul erfühlt.

Ein Faulfisch wühlt sich tief durch weichen Morast, Schlack und Sand auf der Suche nach Tieren, die darin stecken geblieben sind. Mit seinen kräftigen Kiefern packt der bis zu 2,5 m lange Fisch seine Beute und zieht sie weiter in die Tiefe, sollte sie anfangen zu zappeln.

Faulfische gehen sogar Ziele an, die ein Stück größer sind als sie selbst.

F

FEENLICHT UND VERWANDTE

Diffuse Wesen aus Licht, Luft und Emotion, die sich von Gefühlen ernähren und dazu eben diese verstärken, je nach Art der Wesen zum Guten oder zum Schlechten

Lebensraum

Großer Wald, Verwandte auch an anderen Orten

Anzahl

Fast immer einzeln, außer im Großen Wald zur Zeit des dritten Mondes, dann teils zu mehreren Dutzend

Eigenschaften

Körperkraft: 0
Ausdauer: 0 (0 AP)
Behändigkeit: 12
Beweglichkeit: 10 (Fluggeschw. 30)
Auffassungsgabe: -
Psyche: 30

Abwehr

Ausw. +20

Schutz

Kann nur durch das Element Dunkel oder durch starke Gefühle entgegen seiner Ausrichtung (s.u.) ausgelöscht oder vertrieben werden.

Die Bewohner dieser Welt geben diesen Wesen unterschiedlichste Namen, je nach dem, wie sie sich verhalten. Die Bezeichnung Feenlicht oder im Elfishen Elitheni'ile (Mehrzahl: Elitheni'ile'e) wird hier als Überbegriff verwendet, denn diese Variante kann am häufigsten beobachtet werden. Andere dieser Lichtwesen werden als Irrlichter, Totenfackeln oder Phantome bezeichnet.

Zunächst sollen auch hier die eigentlichen Feenlichter beschrieben werden: Jedes Jahr, ab dem Grautag, jenem Tag, der nur aus einheitlichem Zwi-licht besteht, tauchen ganz vereinzelt schwach leuchtende Erscheinungen auf. Feenlichter bestehen aus Licht, Luft und einem Gefühl von Frieden und Ruhe, einer Ausformung des Elements Gut-Böse. Dem Auge erscheinen sie als blass bläulich bis grünlich schimmernde diffuse Lichtflecke, die sich meist langsam schwebend durch den Großen Wald bewegen.

Man trifft sie zunächst nur einzeln und weit entfernt von bewohnten Gebieten an, aber in den ersten drei Monden des Jahres tauchen sie immer öfter zahlreicher und auch näher bei den Heimen derer auf, die den Wald so nehmen, wie er ist.

Feenlichter ernähren sich von dem Gefühl, aus dem sie selbst bestehen und versuchen deshalb, dieses in ihrem Lebensraum zu verstärken. Personen mit einer starken Bindung zum Element Leben besitzen naturgemäß einen ausgeglichenen und ruhigen Charakter, weswegen Feenlichter vor allem gegen Ende des dritten Mondes deren Nähe suchen. Seele kann sich vermehren und so ernähren sich Feenlichter, indem sie das mehren, woraus sie bestehen. Nach einem Zusammentreffen mit diesen seltsamen Wesen fühlt man in sich eine tiefe Ruhe und Zufriedenheit.

F

F

Nach dem dritten Mond verschwinden die Feenlichter wieder schlagartig und kehren erst zum Beginn des nächsten Jahres wieder zurück. Tatsächlich sind sie in ihrer Umgebung aufgegangen und damit nicht unerheblich daran beteiligt, dass der Große Wald immer ein Ort von großer innerer Ruhe ist. Sehr stark vereinfacht dargestellt könnte man sagen, die Feenlichter sind der langgezogene Atem des gesamten Großen Waldes.

Die meisten Bewohner sehen die Nähe nur eines einzigen Feenlichtes zurecht als Zeichen von tiefer Verbundenheit mit dem Großen Wald an. Wenn sich mehrere von ihnen wie zum Tanz in der Nacht vor ihrem Verschwinden um eine einzige Person, wie beispielsweise um eine stumme kleine Elfe versammeln, dann betrachten auch erfahrene Elfen diese mit tiefer Ehrfurcht.

Feenlichter wie auch die anderen ähnlichen Erscheinungen sieht man nur nachts, sie existieren aber auch bei Tage. Allerdings nehmen sie dann nur sehr empfindsame Wesen wahr.

Feenlichter, die keine sind

Die anderen erwähnten Wesen sind ebenfalls Lichterscheinungen, getragen von einem bestimmten Gefühl. Die meisten von ihnen sind Einzelercheinungen, die oft, aber nicht immer an einem Ort entstehen, der der Schauplatz intensiver Gefühle war. Wie Feenlichter ernähren sie sich dadurch, dass sie das entsprechende Gefühl zu mehreren suchen, wobei sie je nach Gefühl sehr unterschiedlich vorgehen und handeln.

Die nachfolgenden Beschreibungen erscheinen so, als gäbe es eine klare Kategorisierung dieser Wesen. Da sie in ihrer Erscheinung auch bei gleichem Verhalten sehr unterschiedlich ausfallen, ist dies aber nur eine regeltechnische Notwendigkeit und keine Tatsache in der Welt von Feenlicht.

Goldschimmer

Diese Erscheinungen sind meist stationär und nicht von langer Dauer. Sie erscheinen sehr selten an Orten, wo tiefes Glück empfunden wird. Die zugehörige Lichterscheinung ist sehr schwach und wirkt so ähnlich wie das warme Licht der Sonne, die kurz vor dem Untergehen unter Gewitterwolken einen goldenen Schein auf alles legt, das sie erreicht.

Irrlichter

In Mooren und anderen gefährlichen Gebieten sieht man manchmal blasse Leuchterscheinungen, die durch Sumpfgase hervorgerufen werden. Manchmal handelt es sich dabei aber auch um Lichtkreaturen, die sich von Panik und Verzweiflung ernähren. Dazu locken sie empfindsame Wesen gezielt zu Orten, an denen sie in Lebensgefahr kommen. Dann senken sich die un stet flackernden blassen Leuchterscheinungen auf die Unglücklichen nieder, um möglichst viel

der Verzweiflung in sich zu sammeln. Irrlichter können mehrere Jahre lang Bestand haben, wenn es ihnen immer wieder gelingt, jemanden ins Verderben zu locken.

Totenfackeln

Diese blassgelben wabernden Erscheinungen ernähren sich von Trauer und dem Gefühl eines unwiederbringlichen Verlustes. Deshalb tauchen sie tatsächlich manchmal auf Friedhöfen oder auf Schlachtfeldern auf und driften langsam über diese Orte des Todes.

Phantome

Dies sind unregelmäßige blass in verschiedenen Farben glimmende Erscheinungen. In ihren ständig veränderlichen Formen erahnt das phantasiebegabte Auge so manche Schreckgestalt, die bereits vorhandene Angst weiter nährt. Diese kann sich so weit steigern, dass Betroffene Hals über Kopf vor dem Grauen fliehen, das ihr Herz umklammert hält. Eine solche Hetzjagd kann im Extremfall sogar zum Tod des Opfers führen.

Es gibt noch weitere dieser Erscheinungen, die sich von Gefühlen wie Liebe, Sorge, Hass oder Freude ernähren, allerdings sind diese sehr lichtschwach und auch extrem selten.

F

Wem ein Elf mit jenem verklärten, tief zufriedenen Lächeln von den Elithen'ile'e erzählt hat, den mag der Wunsch packen, diese wundersamen Erscheinungen einmal selbst erleben zu wollen. So macht man sich zur rechten Jahreszeit auf zu einer Reise in den Großen Wald.

Während fast jeder Einwohner von Smettlers Eiche zwischen einem Feenlicht und einem Irrlicht klar unterscheiden kann, hat der Außerwäldler in dieser Kunst keine Erfahrung. Deshalb freut er sich maßlos, als er in der ferne ein unstetes Leuchten hinter einer der gigantischen Wurzeln erahnt.

Begeistert und voller Erwartung folgt er der Erscheinung und achtet zu wenig auf seine Umgebung. Als er mit einem Fuß durch den Deckel der Behausung einer großen Erdspinne bricht, ist es zu spät. Das giftige Tier beißt sofort zu.

Wenig später liegt das Opfer des Spinnenbisses am Boden und fühlt, wie die Lahmung ganz langsam in seinem Körper hoch steigt. Kalte Angst und dann Verzweiflung erfasst ihn, als die Spinne immer wieder seine Hände und sein Gesicht mit den haarigen Beinen betastet, wohl um zu prüfen, ob die Beute noch zuckt. Und in der ganzen Zeit schwebt reglos und wie um ihn zu verspotten das flackernde Licht über seinem Kopf und beleuchtet die Szene mit seinem kalten Leuchten.

FEUERKOLIBRI

Kleine Insektenfresser mit orangem Gefieder, die für einen kurzen Moment ihre Geschwindigkeit enorm steigern können

Lebensraum

Lichte Wälder, Flussauen

Anzahl

Kleine Schwärme bis 20 Individuen

Eigenschaften

Körperkraft: 1

Ausdauer: 3 (40 AP)

Behändigkeit: 15

Beweglichkeit: 12 bzw. 45 (Fliegen 25 bzw. 500)

Auffassungsgabe: -

Abwehr

Ausweichen +15 bzw. +50

Schutz

keiner

Weitere Besonderheiten

Feuerabsorption

Ein Feuerkolibri kann schlagartig das Element Feuer in seiner direkten Umgebung absorbieren, wodurch diese von Frost überzogen wird.

Lebende Wesen nahe dem kleinen Vogel erhalten W6 Schaden durch die Kälte, wogegen keine Rüstung schützt. Im gleichen Moment wird der Feuerkolibri extrem schnell und überbrückt eine enorme Distanz fast im Wimpernschlag, so dass das Auge der Bewegung nicht direkt folgen kann. Danach ist der kleine Vogel aber fast vollkommen erschöpft: 35 AP

Feuerkolibris sind nicht mit ihren Namensgebern verwandt, aber nur unwesentlich größer. Das Gefieder ist glänzend orange mit schillernd gelben Federspitzen. Die kleinen Vögel ernähren sich von Larven, die sie aus morschem Holz herausbohren, aber vor allem von krabbelnden Kleininsekten.

F

Sie wären abgesehen von ihrem wunderschönen Gefieder nichts Besonderes, wenn sie nicht dank einer Affinität zum Element Feuer einen bemerkenswerten Verteidigungsmechanismus entwickelt hätten: Ein Feuerkolibri kann bei Gefahr schlagartig das Element aus seiner direkten Umgebung abziehen und in eigene Bewegungsgeschwindigkeit umwandeln. Die Folge ist, dass sich das Tier binnen eines Fingerschnipsens um bis zu einem Dutzend Meter weit bewegen und sicher landen kann. Die Bewegung selbst ist dabei nicht zu sehen, aber am Startpunkt entsteht Raureif auf Oberflächen und die Feuchtigkeit in der Luft kondensiert zu einer kleinen Nebelwolke. Aus dieser zieht sich eine diffus glühende Spur bis zum Zielpunkt des Flugs. Sichtbar wird Letztere aber nur im Dämmerlicht.

Anarulien hat es in die Baumkrone geschafft, wo er das Zirpen der kleinen orangen Vögel gehört hat. Er streckt die Nase über eine Astgabel und sieht vor sich für einen winzigen Moment dicht zusammengekuschelte Feuerkolibris, dann erfasst eisige Kälte sein Gesicht und seine rechte Hand und die Tiere sind verschwunden.

Sein Freund Helan hat es da besser, er landet nicht krachend auf dem Rücken und vor allem sieht er im Abendlicht, wie schlagartig nach allen Richtungen flammende Spuren aus der Baumkrone heraus explodieren. Noch während er seinem stöhnenden Freund zu Hilfe eilt, wird er von allen Seiten mit wütendem scharfen Zwitschern beschimpft.

FLÜGELPFERD

Etwas kleiner als gewöhnliche Pferde, ausgestattet mit zwei Flügelpaaren und prächtigem Gefieder

Lebensraum

Fruchtbare Grasebenen

Anzahl

Ein Hengst mit mehreren Stuten und Fohlen

Eigenschaften

Körperkraft: 19 (Tragkraft 280)

Ausdauer: 17 (270 AP)

Behändigkeit: 8

Beweglichkeit: 18 (Laufgeschw. 50, Fliegen 150)

Auffassungsgabe: -

Austreten

Angriff +9 Geschw. 8 Schad. W8+7 20 AP

Treffer schleudert menschengroße Ziele einige Schritte zurück

Erhobene Vorderhufe

Angriff +10 Geschw. 15 Schad. W8+7 20 AP

Abwehr

Ausw. +10 im Flug +15

Schutz (Fell)

KöK 1 Ausd 1 Beh 1 Bew 1 Auff - Ersch 1

Der gesamte Körperbau ist schlanker und gestreckter, die Beine dagegen ein Stück kürzer als bei gewöhnlichen Pferden. Der Kopf läuft deutlich spitzer zu und die Augen sind größer. Der Hals ist nach vorne und nicht nach oben ausgerichtet, so dass Flügelpferde immer so wirken wie ein Pferd, das zum Sprung oder Galopp ansetzt.

Flügelpferde besitzen zwei Flügelpaare, ein großes mit einer Spannweite von zehn Metern beginnt kurz hinter dem Halsansatz. Ein Stück vor den Hinterläufen entspringt ein zweites Flügelpaar mit knapp drei Metern Spannweite. Dieses zweite Paar dient der Steuerung, die bei Vögeln von den Schwanzfedern übernommen wird.

Flügelpferde starten aus dem Galopp heraus und landen für gewöhnlich auch mit viel Schwung. Eine Punktlandung fällt ihnen ebenso schwer wie ein Abheben von der Stelle.

Der gesamte Körper ist nicht mit Fell, sondern mit einem dichten Gefieder bedeckt, das einfarbig ausfällt. Die Färbung reicht von Schneeweiß über sämtliche Brauntöne bis hin zu Schwarz.

Es ist theoretisch möglich ein Flügelpferd zu zähmen, wenn man beim Fohlen damit beginnt. Man mag früher oder später auch darauf reiten können, aber Personen ab der Größe eines Waldelfen stören die Balance des Tieres viel zu stark, als dass es fliegen könnte. Ein Gleiten über eine gewisse Strecke ist aber zur Not möglich.

F

FROSTLURCH

Nicht wirklich Lurche, sondern bis zu vier Meter lange Echsen, überleben in kalten Regionen durch Entzug des Elements Feuer aus ihrer Umgebung, die dadurch noch kälter wird

Lebensraum

Gletscher und Schneelandschaften

Anzahl

1-4 Tiere

Eigenschaften

Körperkraft: 20

Ausdauer: 20 (300 AP)

Behändigkeit: 8

Beweglichkeit: 8 (Laufgeschw. 20)

Auffassungsgabe: -

Biss

Angriff +12 Geschw. 30 Schad. W10+12 20 AP

Wärmeentzug

In einem Abstand von bis zu 3 m erhält jedes Lebewesen pro Runde einen Schaden von 0,1 auf eine zufällige Eigenschaft außer Psyche durch Erfrierungen. Ist die Auffassungsgabe betroffen, so wird Sehvermögen, Gehör oder Tastsinn durch die Kälte für bis zu fünf Runden betäubt, was auf entsprechende Würfe einen Abzug von -1 zur Folge hat.

Abwehr

Ausw. +8

Feuermagie und Feuer verursachen nur halben Schaden.

Schutz (Eispanzer)

KöK 6 (Kopf) Ausd 7 Beh 5 Bew 5 Auff - Ersch 5
Jeder Treffer (auch einer, der vollkommen absorbiert wird) hat eine Chance von 10 %, den Schutz um einen Punkt zu erniedrigen, da die Eisschicht abplatzt. Stumpfe Waffen haben die doppelte Chance.

Frostlurche heißen so, weil sie den flachen Körperbau und Kopf eines Lurches besitzen, es handelt sich bei ihnen aber um bis zu vier Meter lange Echsen. Sie besitzen eine hellgraue Haut mit nur ganz feinen Schuppen, die aber nur selten direkt zu sehen ist, da Frostlurche fast immer mit einer Schicht aus Eis und Reif überzogen sind, die sie auch gegen Schläge schützt.

Frostlurche sind wechselwarm, leben aber trotzdem in Gegenden extremer Kälte. Sie entziehen beständig ihrer Umgebung das Wenige an Feuer, was vorhanden ist, und halten sich dadurch beweglich. Schnell werden Frostlurche dadurch aber nicht.

Der beständige Fluss des Elements Feuer zum Lurch hin sorgt bei Lebewesen in der Nähe für eine schmerzhaft Kälte. Die Tiere sind nicht aggressiv, sondern ernähren sich von hartnäckigen Flechten und anderen einfachsten Pflanzen, sowie von Kleintieren, die sie im Vorbeigehen durch ihre Kälte abtöten. Alles Größere umgehen sie und ignorieren es mit stoischer Ruhe, auch wenn die Kiefer eines Frostlurches im Notfall eisenfest zupacken können.

Wird ein Frostlurch angegriffen, dann gräbt er sich, so die Umgebung es zulässt, tief in den Schnee ein und verharrt dort vollkommen reglos. Zusammen mit seiner Aura von Eiseskälte und der dicken Eispanzerung schützt ihn das effektiv vor den meisten Raubtieren seiner Heimat. Gegen mit Verstand und System vorgehende Jäger ist dieses instinktive Verhalten dagegen nur bedingt effektiv. Vor allem mancher Kolossstamm macht systematisch Jagd auf die großen Echsen und weiß, wie man sie schnell ausgräbt und den Eispanzer mit gezielten Schlägen aufbricht. Der beste Schutz für einen Frostlurch ist frisch gefallener Schnee, der seine Spuren verdeckt und auch ihn selber bestens tarnt.

F

F

Das Innere eines Frostlurchs ist überraschend heiß. Wer sich nicht mit dem Aussehen dieser Tiere auskennt, kann sich schnell schmerzhaft Verbrühungen einhandeln.

Eine Begegnung mit einem Frostlurch könnte rein zufällig zustande kommen, wenn sich eine Gruppe durch eine verschneite Landschaft nahe der Berge quält. Plötzlich spürt der Anführer einen Schmerz beißender Kälte in seinem Fuß und kurz darauf gibt der Boden unter ihm nach und irgend etwas stößt gegen sein Bein. Er ist einem Frostlurch auf den Kopf getreten und der hat instinktiv (aber erfolglos) nach dem Eindringling geschnappt.

In einem sehr kalten Winter am Rande der Berge mag ein Frostlurch seinen Weg bis ins Tal gefunden haben. Er schert sich nicht um die Menschen und kriecht gemächlich durch die Straßen des Dorfes, während alle möglichen Leute „Drache!“ kreischen und panisch vor der trägen Echse fliehen. Dass das Tier niemand etwas tut, fällt nur den Spielerfiguren auf, die nun handeln können. Da der Frostlurch sie ebenfalls nicht als Bedrohung ansieht, solange sie ihn nicht angreifen, wird er genüsslich weiter die schneebedeckte Hecke am Rande eines Gartens vertilgen.

GALDU

Amphibische Höhlenbewohner in Halblinggröße, nicht wirklich aggressiv aber bei der Wahl dessen, was ihnen ins Netz geht auch nicht wählerisch

Lebensraum

Feuchte Höhlen

Anzahl

Stämme mit bis zu 200 Mitgliedern

Eigenschaften

Körperkraft: 6

Ausdauer: 8 (150 AP)

Behändigkeit: 9

Beweglichkeit: 8 (Laufgeschw. 18)

Auffassungsgabe: 6

Psyche: 6

Waffen

Geworfene Steine, Steinmesser, hauptsächlich Netze und Schlingen, kombiniert mit Hinterlist

Steinmesser (Stufe 6)

Angriff +11 Geschw. 8 Schaden W4+1 6 AP

Par. +10 Block +0 6 AP

Angriffe gegen Verstand, Ausdauer und Erscheinung -2

Geworfener Stein (Stufe 4)

Angriff +5 Geschw. 10 Schaden W4 6 AP

Reichweiten: 6 / 12 / 18

Schutz

meist keiner

Feuer und Hitze verursacht 50 % mehr Schaden

Galdus sind kleine Zweibeiner, die selten größer als ein Meter werden. Der gesamte Körper ist mit einer silbrig bläulichen Haut überzogen, die an Fischschuppen erinnert. Der Kopf ist rundlich mit einem angedeuteten Knochenkamm auf dem Scheitel und großen, leicht grünlich schimmernden einfarbigen Glubschaugen, die seitlich liegen. Ohrmuscheln und Nasenlöcher fehlen, dafür befinden sich an der Rückseite des Brustkorbes diverse Atemöffnungen.

Galdus leben amphibisch und können sowohl an Land als auch unter Wasser atmen. Diese Tatsache nutzen sie auch bei ihrer Jagd, wobei sie ihren Beutetieren einfache aber effiziente Köderfallen stellen. Ein Netz oder eine Schlinge zieht sich zu und diverse Gewichte ziehen das Opfer in den See, an dem es trinken wollte. Ein Untergrund aus losem Geröll oder glitschigem Morast sorgt dabei oft dafür, dass es an sicherem Halt fehlt.

Das verendete Tier wird von den kleinen Jägern gemeinsam aus dem Wasser gezerrt und an einen sicheren Ort verschleppt, bevor es roh vom Stamm verspeist wird. Welche Art von Beute den kleinen Wesen in die Falle tappt, ist diesen dabei herzlich egal, sie verspeisen im Zweifelsfall auch Ihresgleichen, sollte ein Mitglied eines anderen Stammes sich von einer Falle erwischen lassen. Offenen Konflikten gehen Galdus allerdings aus dem Weg.

Galdugemeinschaften leben an schwer zugänglichen Orten, wie einer Insel in einem unterirdischen See, einem Teil einer Grotte, der nur bei extremer Ebbe direkt erreichbar ist oder in einer Luftblase jenseits eines wassergefüllten Gangs. Obwohl sie sehr gute Schwimmer sind, verbringen sie die meiste Zeit an Land, beim Schlafen dicht aneinander gedrängt, um sich gegenseitig zu wärmen.

G

G

Mit ihren großen Augen können Galdus das gesamte Spektrum des Elements Licht–Dunkel wahrnehmen. Bereits das Licht einer Fackel oder einer Laterne empfinden sie als unangenehm und helleres Licht blendet sie eine Weile (bis zu -5 auf vom Sehen abhängige Würfe, pro Runde um -1 abklingend).

Der Geruchssinn ist sehr schwach ausgeprägt, eine feine Zunge verrät einem Galdu aber verdorbene oder gar vergiftete Nahrung.

Die kleinen Wesen sind auf Feuchtigkeit angewiesen. Ohne regelmäßiges Bad trocknet ihre Haut schnell aus und die Schuppen beginnen sich zu lösen. Feuer und Hitze ist fürs sie sehr unangenehm und könnte geschickt genutzt werden, um sie zu vertreiben.

Beim Erkunden einer verzweigten Höhle hat sich die kleine Gruppe gehörig verlaufen. Die Vorräte gehen langsam aber sicher zur Neige. Da entdecken sie einen steil abfallenden engen Gang, der sich gut zehn Meter tiefer in eine weite Höhle öffnet. So weit das Licht ihrer armseligen Fackel reicht, liegt vor ihnen der völlig glatte Spiegel eines unterirdischen Sees.

Da sie eher mit einem großen Raubtier rechnen, das sie aus dem dunklen Wasser angreifen könnte, widmen sie dem steilen Ufer zu wenig Aufmerksamkeit und so wird der Vorderste der Mannschaft völlig überrascht, als die kleine Felsplatte plötzlich unter ihm nachgibt und er so im Wasser landet.

Aus Öffnungen in der Decke beginnen ihn die dort lauernden Galdus sofort mit einem Hagel aus Steinen einzudecken, darunter auch der eine oder andere dickere Brocken. Ein Schaden von mehreren W4 bis W10 bei verschiedenen Eigenschaften ist in der ersten Runde kaum zu vermeiden.

Dann geht es darum, den Gestürzten möglichst schnell aus dem zentralen Steinhagel heraus zu bekommen, wozu schon das Erklimmen des Ufers ausreichen würde. Den Angriffen selbst wird man aber nur schwer Einhalt gebieten können, denn so leicht lassen sich die hungrigen Galdus nicht von ihrer Beute abbringen.

GEISTER

Seelen, die aus einem bestimmten Grund zurückblieben, aber nur noch auf die Elemente Leben–Unleben sowie Gut–Böse und damit auf Gefühle Einfluss nehmen können

Lebensraum
verschieden

Anzahl
meist einzeln

Eigenschaften
Seele: verschieden

Ja, es gibt sie, wandelnde Seelen. Aber sie können, ihrer Natur entsprechend kaum in die Geschehnisse der materiellen Welt eingreifen. Einzig die Bindung des Elements Seele an Leben–Unleben, viel mehr aber noch die Verbindung zu Gut–Böse macht sie überhaupt wahrnehmbar.

In manchen Fällen sind Geister nur eine stumme Präsenz, lediglich für die zu erahnen, die eine besondere Gabe für die genannten Elemente besitzen. Nur selten kommt es so weit, dass eine Seele aktiv Einfluss nimmt, und sei es auch nur auf die Gefühle um sie herum.

Die Phänomene und auch deren Intensität hängt sehr stark von den Umständen ab und so sind keine zwei Geister in ihrer Ausprägung völlig gleich. Die nachfolgenden, scheinbar klar festgelegten Erscheinungen sind nicht mehr als Anregungen. Auch die Namensgebung ist keine Einteilung in real vorhandene Kategorien.

Die einzige Gemeinsamkeit fast all dieser Seelen ist die Tatsache, dass es für ihr Verbleiben in irgendeiner Form einen Grund gibt. Fällt dieser weg, so schwindet auch das Echo derer, die einst waren.

In seltenen Fällen mag auch ein Priester eine solche Trennung erzwingen. Eine solche Bannung erfolgt nach den gleichen Regeln wie das Bannen von Gut–Böse. Ein Erfolg bedeutet eine Erniedrigung der

Seelenpunkte des Geistes um einen Punkt. Erreichen die Seelenpunkte den Wert Null, dann löst sich die Seele von der Welt und entschwindet wie alle anderen Seelen. Fehlversuche haben alle in den Regeln beschriebenen negativen Konsequenzen für den Priester.

Geister sind nichts alltägliches in Feenlicht. Die meisten angeblich von Verstorbenen heimgesuchten Orte sind einfach nur unheimlich und beherbergen nichts Übernatürliches.

Schutzgeist

Gütige Menschen, die ein tiefes Bedürfnis verspüren, anderen zu helfen oder die sich einer Person verpflichtet fühlen, schwinden manchmal nicht ganz aus der Welt, bevor nicht das Ziel der Zuneigung gelernt hat, sich selbst zu helfen.

Gelingras Großmutter war eine fröhliche und gütige Frau, immer um ihre Enkelin bemüht, nachdem deren Eltern gestorben waren. Doch dann bekam sie das Fieber und all ihr Lebenswille und ihre so positive Ausstrahlung konnten nicht verhindern, dass sie eines Morgens nicht mehr aufwachte.

In dem kleinen Dorf hilft jeder jedem und die gutherzigen Nachbarn wollten die kleine Gelingra bei sich aufnehmen, ungeachtet der Tatsache, dass für sie und ihre vier Kinder auch schon alles knapp bemessen war. Aber das Mädchen schrie wie von Sinnen und man hätte sie nur mit Gewalt aus dem Haus zerren können. Im alten Lehnstuhl in der kleinen Stube aber schläft sie seit jenem Tag, immer friedlich ein. Dort meint sie, das leise Summen ihrer Großmutter zu spüren und fühlt sich so geborgen wie damals, wenn sie nach einem bösen Traum auf Großmutter Schoß einschlafen und am nächsten Tag auch wieder aufwachen durfte.

G

Rastloser Geist

Viele Leute sind tief überzeugt davon, noch eine Aufgabe erfüllen zu müssen. Wenn ein sehr intensiver Wunsch dieser Art keine Erfüllung findet, dann mag es vorkommen, dass selbst nach dem Tod noch die Seele verweilt.

G

Die Art der Verbundenheit hat Einfluss darauf, wie sich ein solcher Geist bemerkbar macht. War es ein Streben nach Vollkommenheit, dann mag sich eine ungewöhnliche sanfte Zielstrebigkeit bemerkbar machen. Fanatischer Glaube manifestiert sich bei empfindsamen Wesen dagegen als unerklärliche Anwandlung, sich einer unbekannteren Sache mit Leib und Seele zu verschreiben.

Am Wegesrand steht ein kleiner Schrein für DīesKent. Eine Inschrift verkündet: „Möge der Segen des Wandernden Gottes meinen geliebten Mann auf seiner letzten Reise begleiten.“ Wer in der Nähe des Schreins die Nacht verbringt, der findet nicht so recht in den Schlaf. Er erwacht früh vor Sonnenaufgang, getrieben von dem Wunsch, rasch wieder unterwegs zu sein.

Dass der eigene Wunsch, eine Reise hinter sich zu bringen, an diesem Ort vom Geist eines alten Mannes verstärkt wird, wird einem vermutlich nicht bewusst werden. Die Rastlosigkeit wird man eher dem Wirken DīesKents zuschreiben, des Gottes der Reisenden. Der Mann, der hier starb, hatte sein Leben lang davon geträumt, die Reise nach Melwen anzutreten, um dort die Kathedrale zu besuchen. Als endlich die Möglichkeit dazu kam, war er alt und erlag schon am vierten Tag der Reise einem Schwächeanfall. Aber sein Wunsch zu Reisen schwingt noch an dem Ort nach, wo er begraben liegt.

Klagegeist

Der Schmerz über einen schweren Verlust will bei manchen empfindsamen Seelen einfach nicht nachlassen. In einigen Fällen führt diese tiefe Trauer schließlich dazu, dass sich die betroffene Person selbst aufgibt, schwächer wird und schließlich dem Verstorbenen nachfolgt.

Doch nicht immer kommt eine solche Seele endgültig zur Ruhe. Manchmal verweilt sie noch lange an den Orten, die ihr und dem zuvor Verstorbenen wichtig waren, manchmal hinterlässt sie nur einen schwachen Nachhall ihrer Trauer.

Die Trauer über den Verstorbenen war schon zu Lebzeiten übermächtig und nicht zu besänftigen, nach dem Tod strahlt ein solcher Geist nur noch dieses Gefühl ab und findet aus ihm auch nicht mehr heraus. Klagegeister sind in ihrem Kummer gefangen.

Die fahrenden Gaukler rasten nahe des Dorfes bei einem verfallenen Gehöft. In der Nacht schreckt Srilla, die Messerwerferin, schweißgebadet aus einem fürchterlichen Albtraum auf, in dem ihr Mann Tjenbor, der Jongleur, auf grausame Weise den Tod fand. Fast eine Stunde lang muss er seine junge Frau im Arm halten, ruhig immer wieder auf sie einreden, dass er da ist, dass er sie nicht verlässt, bis Srilla endlich glaubt, dass dies die Realität ist und nicht der so fürchterlich real wirkende Traum.

Als sich die ganze Prozedur in der nächsten Nacht in fast gleicher Weise wiederholt, verlassen die Gaukler noch vor Sonnenaufgang diesen Ort und ziehen weiter ohne eine zweite Vorstellung zu geben.

Rachegeist

Ein Mord, geprägt durch außerordentliche Grausamkeit, kann eine verzweifelte Seele zur Folge haben, die das Gefühl von Ausweglosigkeit am Ort ihres Dahinscheidens zurücklässt. Eine andere mögliche Reaktion ist unbändige Wut und der schon krankhafte Wunsch nach ebenso grausamer Rache.

Ein Rachegeist kann ohne Ziel und Verstand Wut und Jähzorn in jedem nähren, der sich dem Ort seines Todes nähert. Weitere Tragödien können die Folge sein, wenn dieses Gefühl bei einem ohnehin schon zornigen Charakter auf fruchtbaren Boden fällt. Ein solcher Geist wird auch dann nicht ruhen, wenn er in dieser Weise weiteres Leid verursacht hat.

Andere Rachegeister sind extrem anhänglich und verfolgen den Verursacher der Qualen gezielt. Jede Nacht wieder mit verstörenden Träumen leben zu müssen, ist nur für eine abgrundtief böartige Person auf Dauer zu ertragen. Wahnsinn und schließlich Selbstmord oder ein Amoklauf ohne Sinn und Verstand können die Folge sein.

Jedes Mal, wenn Neangrin am Friedhof vorbeikommt, erfasst sie blankes Grauen, als würde sich eine kalte Hand um ihr Herz schließen. So sehr sie dem Ort fernbleiben möchte, an dem die alte Gutsbesitzerin begraben liegt, treibt es sie immer wieder dort hin wie unter einem inneren Zwang.

Die anderen Besucher des Friedhofs denken zunächst, die neue Herrin würde aus Trauer über den Tod ihrer Schwiegermutter so oft am Grab stehen und murmeln mitfühlend untereinander, wenn sie sie dort sehen. Neangrin aber nimmt die leisen Stimmen als verschwörerisches Tuscheln wahr. Immer wieder meint sie die Worte „Mord“ und „Gift“ aus dem unverständlichen Raunen herauszuhören.

Eines Tages hält sie all dieses Geflüster hinter ihrem Rücken nicht mehr aus und schreit hysterisch: „Ja, ich habe sie vergiftet, die alte Vettel! Sie hat es verdient, das zänksische Weib!“

Todesfee

Wenn ein herzensguter Mensch etwas so Grausames erfahren muss, das sein Verstand einfach nicht mehr fassen kann, das seine Seele zerquetscht, den Körper verwelken lässt, dann kann es zu einer solchen Erscheinung kommen.

Die Seele, die nach unvorstellbarer Qual zurück bleibt ist zerrüttet und sammelt um sich herum Schmerz und Leid in solcher Intensität, dass diese Gefühle körperlich spürbar werden. Ein Kontakt zu einem solchen Geist kann jeden Lebensmut aus einer Person ziehen und sorgt im Extremfall für den Verlust eines Seelenpunktes mit allen zugehörigen Konsequenzen. Flieht der Betroffene nicht, dann kann der andauernde Kontakt zu einem solchen Seelenrest auf Dauer auch ihm das Leben kosten.

Solch extreme Formen von Geistern sind unter den zurückgebliebenen Seelen mit Abstand die seltensten Erscheinungen und fast immer an den Ort ihres Todes gebunden. Sie werden ihre Präsenz dort allerdings nicht immer zeigen, sondern tauchen nur unter bestimmten Bedingungen auf, die mit ihrem eigenen Tod zusammenhängen.

So selten solche Phänomene sind, so zahlreich sind die Namen in den zugehörigen Schauergeschichten. Todesfee mag eine passende Bezeichnung sein, wenn ein weiblicher Geist mit grenzenlosem Hass Entsetzen verbreitet. Von einer Banshee spricht man, wenn buchstäblich herzerreißender Schmerz den Geist umgibt. Aber diese wiederkehrenden Namen gaukeln eine Kategorisierung vor, die in Wahrheit nicht möglich ist.

Es ist dunkel in der alten Kirche und die Schatten der halb verfallenen Wände zeichnen groteske Formen auf den Boden, in denen die Phantasie allerlei Schreckgestalten erkennen könnte. Aber Tektom ist keine furchtsame Natur und die Nacht ist ihr Element. Die einzige Sorge, die sie hat, ist, dass der Abt des nebenan stehenden Klosters einen seiner Mönche hinüber schicken könnte, um zu prüfen, ob sie sich an seine Weisung halten würde, die Ruine nicht zu betreten.

Moos und Ranken haben den alten Altar überwuchert, aber nachdem Tektom die Pflanzen abgeschabt hat, zeigt sich deutlich die Ritze der Klappe, unter der sie die alten Zermoniegenstände vermutet. Die Halblingfrau schiebt die Klinge ihres Messers in die Ritze und will es gerade als Hebel ansetzen, da packt sie mit einem Mal blankes Entsetzen und sie fühlt, wie ihr Herz erst einen, dann noch einen Schlag aussetzt. Panisch schreit sie auf und rennt in die erste Richtung. Da ergreifen sie dürre Arme und sie kreischt auf, als sie versucht, sich davon los zu reißen. Erneut fasst grenzenlose Kälte nach ihrem Herzen und diesmal spürt sie, wie es sich ruckartig verkrampft, noch einmal zuckt und dann still steht.

Am nächsten Tag erst trauen sich zwei der mutigeren Mönche in die Ruine und finden dort den leblosen Leib der Diebin, die sich im Efeu an einer der Säulen verstrickt hat. Sie begraben die Halblingfrau ohne ein Wort darüber zu wechseln.

Vielleicht kommt ausgerechnet in diesem Moment die Gruppe der Spielerfiguren vorbei und muss erleben, wie der eigentlich ruhige und weise Abt sich bei Nachfragen in Widersprüche verstrickt. Nachforschungen in den Ruinen wird der so sanfte Mann notfalls sogar mit Gewalt unterbinden. Er weiß, dass nichts den Frevel des Blutopfers, das hier vor vielen Jahren stattfand, wieder gut machen kann.

GEISTERSCHWINGE

Bleiche Echsen, die ihre Beute im Gleitflug mit einem massigen Schädel erschlagen

Lebensraum

Geistersümpfe östlich des nördlichen Großen Waldes

Anzahl

Meist Einzelgänger

Eigenschaften

Körperkraft: 19

Ausdauer: 10 (200 AP)

Behändigkeit: 12

Beweglichkeit: 15 (Fluggeschwindigkeit bis 220)

Auffassungsgabe: -

Flugangriff

Angriff +12 Geschw. 20 Schad. 2W12+18 25 AP

Überraschung falls unerwartet 25,

ansonsten 15-20 bei fehlender Sicht

Angriff zählt dann als unbemerkt (Angriffswert über 10 wird zu zusätzlichem Schaden)

Mehr als 14 Punkte absorbiertes Schaden durch das Opfer wird zu Schaden für die Geisterschwinge bei Körperkraft (ohne Rüstungsabzug)

Kopfschlag

Angriff +16 Geschw. 12 Schad. W10+12 20 AP

Biss

Angriff +18 Geschw. 10 Schad. W8+8 10 AP

Abwehr

Ausw. +12

Schutz (harter Schädel, Haut)

KöK 14 (Kopf)

Ausd 5 (Rumpf)

Beh 4 (Beine)

Bew - Auff - Ersch -

Geisterschwinge sind bis zu vier Meter lange Echsen mit Flughäuten zwischen Vorder- und Hinterbeinen. Ein flach auslaufenden Schwanz sorgt für die Steuerung, wenn sie sich von einem der hohen Felsen in den Geistersümpfen fallen lassen. Der massige Schädel endet in einer flachen knöchigen Schnauze, mit der die Echse ihre Beute rammt.

G

Der Körper ist im Vergleich zum schweren Knopf schlank und eine bleiche Haut macht die Tiere im Nebel der Geistersümpfe fast unsichtbar. Geisterschwinge können bis auf ein leichtes Knattern der Flughäute nahezu geräuschlos gleiten und überraschen ihre Beute dadurch oft, was den Schaden weiter steigert.

Bewegt sich das Opfer nach dem ersten harten Treffer aus dem Flug noch, dann schlägt eine Geisterschwinge noch mehrfach mit ihrer Schnauze zu und bricht dem Opfer so sämtliche Knochen. Rührt sich die Beute nicht mehr, beginnt sie zu fressen.

Mit ihren kleinen, weit hinten am Kopf sitzenden Augen sieht eine Geisterschwinge nicht viel. Ihre Orientierung verdankt sie einem sehr feinen Gespür für die Elemente Luft und Wasser. So kann sie Ziele sehr genau orten. Für eine klare Identifizierung eines Opfers reicht das aber nicht. Sie kann damit auch ihren Angriff nicht abfangen, wenn sie zu spät erkennt, dass ihr Ziel schwer gepanzert ist.

Geisterschwinge können sehr gut klettern und schwimmen, sowie bis zu fünf Minuten unter Wasser bleiben, ohne Luft hohlen zu müssen. Tatsachen, die einem zweibeinigen Opfer zusätzlich zur Schlagkraft des Tieres zum Verhängnis werden können.

GREIFVOGEL

Adler, Bussard, Falke, Milan, ...

Mit leicht angepassten Werten alles dabei

Lebensraum

Je nach Art:

Wald, Buschland, Seen und Flüsse, Berge

Anzahl

Einzelgänger oder Paare

Eigenschaften

Körperkraft: 5

Ausdauer: 8 (180 AP)

Behändigkeit: 11

Beweglichkeit: 15 (Fluggeschwindigkeit bis 130)

Auffassungsgabe: -

Krallen

Angriff +17 Geschw. 8 Schad. W4+2 10 AP

Flugangriff gegen Aussehen oder Verstand ohne

Abzug

Schnabel

Angriff +10 Geschw. 6 Schad. W3+2 8 AP

Abwehr

Ausw. +18

Schutz (Federn)

KöK 1 Ausd 1 Beh 1 Bew - Auff - Ersch -

Sondertechniken

Sturzflugangriff

Dank hoher Schnelligkeit mit Schwierigkeit bis zu 30 bezüglich einer Überraschung des Ziels; bei Erfolg Angriff mit verdoppeltem Schaden (nicht nach den üblichen Regeln für Ziele ohne Verteidigung)



J.H.

G

Greifvögel werden nie einen großen Zweibeiner angreifen, es sei denn, er lässt ihnen keine andere Wahl oder das Tier wurde genau dafür trainiert. Sehr kleine Wesen wie Kobolde oder Fey könnten theoretisch ins Beuteschema passen. Fey allerdings bemerken einen anfliegenden Greifvogel sehr früh und einen Kobold versucht ein Adler meist nur einmal zu fressen, denn die kleinen grünen Allesesser schmecken widerlich.

Die obigen Werte für Angriffe dienen eher zur Umsetzung von Angriffen auf kleinere Haus- oder Beutetiere oder für den Umgang mit einem abgerichteten Greifvogel.

Nakarim hasst Magier wie die Pest. Der Adelige hat darum Jahre damit verbracht, Falken zu züchten, die speziell darauf trainiert sind, das Gesicht eines Menschen zu attackieren. Auf diese Weise will er seine Opfer daran hindern ihre „Hexerei“ einzusetzen, so dass er mit seinem Schwert leichtes Spiel hat.

Die Mordserie an wandernden Magiern aufzuklären, dürfte eine schwierige Aufgabe werden, denn Nakarim verstümmelt seine Opfer fast bis zur Unkenntlichkeit, einerseits aus Hass, andererseits, um seine Spuren zu verwischen.

GROSSKATZE

Entspricht eher der schlanken, schnellen oder schleichenden Art wie Gepard, Leopard oder Luchs

Lebensraum

Je nach Art: Wald, Buschland, Steppen, Tundra, Dschungel

Anzahl

Einzelgänger bis kleine Gruppen

Eigenschaften

Körperkraft: 7

Ausdauer: 10 (200 AP)

Behändigkeit: 14

Beweglichkeit: 16 (Laufgeschw. bis 110)

Auffassungsgabe: -

Biss

Angriff +14 Geschw. 8 Schad. W6+4 10 AP

Pro Initiativevorsprung von 5 Punkten -1 auf

Parade oder Block des Gegners

Tatze

Angriff +10 Geschw. 6 Schad. W4+2 8 AP

Pro Initiativevorsprung von 5 Punkten -1 auf

Parade oder Block des Gegners

Abwehr

Ausw. +18 Parade +5 10 AP

Schutz (Fell)

KöK 1 Ausd 1 Beh 1 Bew 1 Auff - Ersch 1

Sondertechniken

Anschleichen

Das Ergebnis eines Schleichwurf (W20+20 bis +30) wird zur Schwierigkeit für das Opfer, um eine Überraschung zu vermeiden; bei Erfolg der Katze keine Verteidigung (alle Punkte des Katzenangriffs über 10 werden zu zusätzlichem Schaden)

Große katzenartige Jäger wie Löwe oder Tiger

fehlen in der Welt von Feenlicht (zumindest auf der Oberseite der Welt). Großkatzen, die Panther, Gepard, Leopard oder Luchs ähneln, findet man sehr wohl.

Meist ist ihre Geräuschlosigkeit das herausragende Merkmal bei der Jagd, manche Arten bauen aber zusätzlich auf ihre extreme Geschwindigkeit. In beiden Fällen macht sie das Überraschungsmoment zu gefährlichen Gegnern. In den meisten Situationen gehen zwar auch sie großen Zweibeinern aus dem Weg, im Gegensatz zu beispielsweise Wölfen kommt ein Angriff aber immer wieder einmal vor.

Viele Großkatzen sind auch exzellente Kletterer mit einem Gesamtbonus von +20 bis +30, wenn auch stark abhängig vom Untergrund.

Unter diese Beschreibung fallen nur Großkatzen, die denen aus unserer realen Welt ähneln. Es gibt andere Tiere wie beispielsweise Eispanther, die deutlich größer und auch aggressiver ausfallen.

G

HARPYIE

Schnabel, Klauen und sogar Gefieder so hart und scharkantig wie geschliffener Stahl, ein markerschütternder Schrei und Magie, die den Schrecken zusätzlich steigert – ein furchterregender Jäger

Lebensraum

Vom Tod heimgesuchte Orte

Anzahl

Einzel

Eigenschaften

Körperkraft: 18

Ausdauer: 22 (400 AP)

Behändigkeit: 16

Beweglichkeit: 20 (Laufgeschw. 15, Flug 100)

Auffassungsgabe: 18

Psyche: 15

Schnabel

Angriff +32 Geschw. 12 Schad. 2W8+14 15 AP

Klaue

Nur aus dem Flug heraus möglich

Angriff +22 Geschw. 15 Schad. 3W4+9 10 AP

Flügelschlag

Nur am Boden; zwei Angriffe sind möglich

Angriff +20 Geschw. 20 Schad. W10+6 15 AP

Abwehr

Ausw. +12

Mit Schnabel: Parade +18 Blocken +10 10 AP

Schutz (Gefieder und Schuppen)

KöK 8 (Flügel in Körperrnähe) Angriff mit -2

Ausd 9 (Rumpf)

Beh 10 (Schnabel und Klauen) Angriff mit -2

Bew 7 (äußere Flügel)

Auff 7 (Kopf) Angriff mit -5 Ersch 6

Sondertechniken

Harpynen besitzen ihre eigene Mischung aus Licht-, Mental- und Luftmagie die sich gegen den Verstand eines Opfers richtet. Wie Spruchmagie

kann diese fehlschlagen (vereinfachter Ansatz: 20 % Fehlaschlag, bei starken Verwundungen bis 40 %; nur alle 2-3 Runden einsetzen).

Stechender Blick

Durch scharfes Starren in die Augen eines Opfers verschwimmt dessen Sicht ein Stück weit, wie bei stark tränenden Augen. Abzüge von bis zu -3 sind für etwa 3 Runden die Folge.

Schrei

Selbst noch im Abstand von ein bis zwei Kilometern jagt einem der Schrei einen Schauer über den Rücken. Das direkte Ziel der damit verbundenen Magie verliert für einige Momente die Hörfähigkeit (kehrt in fünf Runden langsam wieder). Eigene Spruchmagie erhält dadurch einen Aufschlag von 100 auf die Schwierigkeit, der nach den üblichen Regeln abklingt.

Betäubender Flügelschlag

Durch direktes Überfliegen eines Ziels kann dessen Tastsinn für einige Runden betäubt werden. Koordinierte Bewegungen erhalten einen Abzug von -2.

Andere Besonderheiten

Harpynen sind vor allem nachtaktiv und können im Dunkeln sehr gut sehen. Tageslicht ist ihnen unangenehm, macht sie aber nicht blind.

Durch Einfluss auf das Element Licht in ihrer direkten Umgebung können sie ihre ohnehin furchteinflößende Gestalt mit verschiedenen Effekten weiter steigern. Glühende Augen und bläuliche Entladungen auf dem Gefieder gehören ebenso dazu wie eine Verdunklung der gesamten Gestalt



Harpyien haben grob die Gestalt eines sehr großen Vogels, der im Sitzen einem erwachsenen Menschen problemlos in die Augen sehen kann. Die Schwinge erreichen eine Spannweite von acht Metern.

Die Federn schimmern dunkelblau bis grau metallisch. Sie sind nicht weich, sondern hart wie Eisen und ihre Kanten sind scharf. Die Flügelknochen besitzen ein Gelenk mehr als bei Vögeln und am äußersten Gelenk sitzen dreifingrige Klauenhände, mit denen Harpyien zumindest rudimentär greifen oder ein Opfer festhalten können.

Die Beine dagegen enden in fünf Klauen, von denen drei nach vorne und zwei nach hinten ausgerichtet sind. Die stahlharten Krallen an diesen Füßen enden in nadelfeinen Spitzen.

Bis auf eine rot-orange Iris besitzen Harpyien menschliche Augen mit einem stechenden Blick voll boshafter Intelligenz. Allein dieser Blick hat schon manchen Menschen vor den großen geflügelten Wesen davonlaufen lassen. Wenn sich die Harpyie mit metallisch pfeifenden Flügelschlägen an die Verfolgung macht, wird aus der Furcht schnell Panik.

Harpyien tragen außer den Augen keine menschlichen Züge, aber die teils langen Kopffedern erinnern an verfilzte lange Haare einer alten Frau und der Schrei einer Harpyie klingt wie der einer Frau unter mörderischen Schmerzen. Darum werden diesen Wesen auch in der Welt von Feenlicht teils menschliche Erscheinungsmerkmale angedichtet.

Mit ihren scharfen Krallen und dem stahlharten blassgelben Schnabel kann eine Harpyie grausame Wunden reißen, aber ihre größte Waffe ist die Furcht, die sie mit den oben beschriebenen Fähigkeiten gezielt nährt. Obwohl sie ausgesprochen wehrhaft ist, muss sie sich nur selten mit echter Gegenwehr

auseinandersetzen. Kommt es doch einmal dazu, dann tritt sie rechtzeitig den Rückzug an und sucht sich ein leichteres Opfer.

Im Gegensatz zu anderen Fleischfressern bevorzugen Harpyien intelligente Beute und genießen das Entsetzen, das sie dort besser verbreiten können. Harpyien nehmen sich dabei in grausamer Weise Zeit mit ihrem Ziel, hetzen es hin und her, indem sie aus der Nacht auftauchen wie ein Gespenst, eine weitere Wunde schlagen und dann das Ziel ihrer Bosheit wieder kopflos davonrennen lassen.

Der beste Schutz gegen eine solche Jägerin ist es, sich so still wie möglich zu verhalten. Etwas, das noch nicht von ihr davonrennt, entdecken Harpyien nur mit Mühe. Auch wenn man auf der Flucht ein geeignetes Versteck findet und sich dort vollkommen reglos verhält, mag man ihrem scharfen Auge entgehen. Nach einer Hetzjagd dazu die Ruhe zu behalten, wenn die Harpyie keine zehn Meter entfernt ihren nervenzerreißenden Schrei ertönen lässt, ist eine Sache für Nerven aus Stahldraht. Ein Psychewurf (W20 + Psyche) mit einer Schwierigkeit von 20 bis 30 ist hier durchaus angebracht.

Harpyien besitzen eine Lebensspanne von bis zu fünfhundert Jahren. Sie sind vollkommene Einzelgänger und produzieren nur ausgesprochen selten Nachwuchs, indem sie ein einzelnes Ei an einen entlegenen Ort unter Steinen verborgen zurücklassen. Obwohl Harpyien extrem schwer zu töten sind, ist ihre Gesamtzahl deshalb gering. Früher, so heißt es, waren sie wesentlich zahlreicher, heutzutage trifft man sie zum Glück nur noch sehr selten.

Sieben Opfer in nur einem Monat, eine tiefe Angst ergreift jede Nacht das gesamte Dorf der Torfstecher. Wieder und wieder ertönen die Schreie. Aber in dieser Nacht stolpert niemand nach draußen, in den Wahnsinn getrieben von dem furchtbaren Kreischen. Da hört man vom Haus der Fendrells das Knirschen und Krachen von splitterndem Holz. Dann gesellen sich den Schreien des geflügelten Schreckens andere hinzu, die sich tief in die Erinnerung einbrennen. Niemand schläft in dieser Nacht in dem kleinen Dorf.

Am nächsten Morgen ist auch die Tochter des Müllers verschwunden, aber sie ist unterwegs in die Stadt, auf der Suche nach Hilfe. Vielleicht begegnet sie den Spielerfiguren und bittet diese an, doch dem Schrecken endlich ein Ende zu bereiten. Die tapfere junge Frau (ebenfalls eine Spielerfigur) wird es dann später auch sein, die ein gutes Stück entfernt vom Dorf den Köder spielen soll, der die Harpyie zu der gestellten Falle locken soll.

So sehr sie entschlossen ist zu dem, was getan werden muss, so sehr bricht ihr dennoch der kalte Schweiß aus, als sich das gefürchtete Pfeifen von Luft über metallharte Federn nähert.

Vermutlich wird der Plan, die Harpyie in einen Hinterhalt zu locken nur halb gelingen. Aus den geworfenen Netzen hat sich der fliegende Alptraum dank der scharfen Federn schnell befreit. Aber Steine, einfache Speere und die angespitzten langen Stangen verursachen genügend Schaden, um die Harpyie zu veranlassen, andere Jagdgründe zu suchen. Dieses Dorf hat nun Frieden ... einstweilen ...



H

HASE UND ÄHNLICHES

Erneut ein Beispiel, um Werte für vergleichbare Tiere abschätzen zu können

Lebensraum

Je nach Art: Wald, Grasland, Felder, Tundra

Anzahl

Je nach Art: Einzelgänger bis kleine Kolonien

Eigenschaften

Körperkraft: 4

Ausdauer: 4 (100 AP)

Behändigkeit: 8

Beweglichkeit: 10 (Laufgeschw. 35)

Auffassungsgabe: -

Tritt

Angriff +5 Geschw. 2 Schad. W2 5 AP

Abwehr

Ausw. +16

Schutz

keiner

Sondertechniken

Haken Schlagen

Erfolgreiches Ausweichen bei der Flucht bedeutet einen zusätzlichen Vorsprung von einer

Runde Rennen; 12 AP

Die Größe solcher Tiere fällt je nach Art sehr unterschiedlich aus. Kaninchen sind vergleichsweise klein, ein Feldhase kann über einen halben Meter lang werden. Auch im Verhalten und der Lebensweise unterscheiden sie sich teils beträchtlich. Kaninchen leben gesellig und meist in selbst gegrabenen Erdbauten. Hasen verstecken sich eher in Büschen und leben als Einzelgänger.

A large, stylized white letter 'H' is centered on a blue rectangular background that is partially visible on the right side of the page.

HOHELFF

Das Urvolk aller Elfen, zurückgezogen lebend und immer vorsichtig im Bezug auf andere Völker aber auch in Hinsicht auf ihre eigene Verbindung zu den Elementen

Lebensraum

Großer Wald

Anzahl

Gemeinschaften um die hundert Individuen

Eigenschaften

Körperkraft: 9

Ausdauer: 9 (170 AP)

Behändigkeit: 15

Beweglichkeit: 12 (Laufgeschw. 17)

Auffassungsgabe: 16

Psyche: 20

Ersch: 18

Waffen

Nahezu keine Nahkampffertigkeiten, dafür häufig sehr gute Bogenschützen

Elfenbogen (Stufe 18)

Angriff +31 Geschw. 13 Schaden W8+4 8 AP

Parade +12 Block +5 9 AP

Reichweiten 33 / 62 / 120

Schutz

Kleidung

KöK 1 Ausd 1 Beh - Bew 1 Auff 1 Ersch -

Leichte Lederkleidung

KöK 4 Ausd 4 Beh - Bew 4 Auff 1 Ersch -

Sondertechniken

Umgang mit besonderen Pfeilen und Techniken wie Abprallen des Pfeils oder weiter Schuss kommen sehr oft vor. Auch Fähigkeiten, die sehr präzise ein Ziel anvisieren, sind häufig (Hochelfen töten Wild so schnell und schmerzlos wie irgend möglich).

Andere Besonderheiten

Hochelfen besitzen ein Gespür für diverse Elemente, ähnlich wie Wald- und Grauelfen, nur feiner. Als Urväter der beiden genannten Völker liegt bei ihnen diese Begabung in reiner Form vor. Für alle stofflichen Elemente und das Element Licht besitzen Hochelfen eine Wahrnehmung mit einer Grundreichweite von 12 m und können in zehn Minuten fünf Elementarpunkte beeinflussen. Beim Element Leben sind es 18 m und sieben Elementarpunkte.

Zusätzlich ist die Wahrnehmung immer auch ohne große Konzentration auf Stufe 2 (sehr grobe Details, siehe Regelbuch) vorhanden und kann von jedem Hochelfen beliebig verfeinert werden, wenn er sich darauf konzentriert.

Eine über Training weiter gesteigerte Wahrnehmung (auch hier siehe Regelbuch) ist bei Hochelfen die Regel.

Hochelfen können einfache Botschaften aus der Natur um sich lesen und hinterlassen. Da bekommt ein Aufplattern eines kleinen Vogels und das Rascheln der Blätter plötzlich eine Bedeutung, mahnt einen Freund zur Vorsicht oder ruft ihn zurück. Neben diesen Kleinigkeiten fließen mehr noch als bei Wald- und Grauelfen Gefühle in die Sprache der Hochelfen ein.

H

H

Vom äußeren Erscheinungsbild sind Hochelfen den Waldelfen sehr ähnlich. Nur ein kundiges Auge wird den Unterschied bemerken. Dabei ist es eher das Verhalten als das Aussehen, das einen Hochelfen verrät. Die Angehörigen dieses Volkes reagieren empfindlich auf alles Laute, Grelle und auf plötzliche Veränderungen im Gefüge der Elemente.

Hochelfen leben zumeist tief im Großen Wald und halten sich selbst von ihren Vettern fern. Vor allem in der Nähe von Orten, an denen das Element Leben Kraft entfaltet, finden sich ihre einfachen Siedlungen, hoch in den Jahrtausendbäumen.

In mancher Legende werden Hochelfen als die Beschützer des Waldes glorifiziert. Nach Erlebnissen mit der Gier anderer Völker lenken sie tatsächlich oft den Weg Fremder weg von Orten, an denen das Leben sich intensiv manifestiert. Aber sie tun dies praktisch nie mit Gewalt oder indem sie dem einsamen Wanderer direkt entgegen treten, wie in manchem Märchen behauptet wird.

Hochelfen formen den Wald mit grenzenloser Geduld, denn wenn ihnen kein Unglück widerfährt, dann leben sie theoretisch unbegrenzt lang. Da selbst bei einem so friedlichen Volk Unfälle irgendwann einmal jeden ereilen, sind auch unter Hochelfen Personen mit einem Alter von mehr als zweitausend Jahren sehr selten.

Der Wald, den Hochelfen schützen, kann selbst einen erfahrenen Wanderer verwirren. Die sonst so sicheren Zeichen für eine Himmelsrichtung wie der Wuchs mancher Pflanzen folgen nicht den üblichen Regeln. Spuren von Wild verschwinden manchmal vollständig. Man glaubt an einer Stelle schon gewesen zu sein und doch ist der Wuchs jener Wurzel anders und der zuvor als Markierung geknickte Ast wächst kerzengerade.

Hochelfen können ihren Einfluss auf die Elemente kombinieren und so im Notfall Veränderungen in beachtlicher Geschwindigkeit herbeiführen. Dies tun sie zwar nur äußerst ungern, wenn der Schutz eines besonderen Ortes es aber erfordert, dann werden sie dennoch nicht zögern, diese Fähigkeit einzusetzen.

Unter den Hochelfen gibt es solche mit einer ganz besonderen Gabe für das Element Leben und zusätzlich ein bis zwei der genannten Elemente oder des Elements Verstand. Die Hochelfen nennen sie Eritheni'i, Traumweber. Diese besitzen vor allem eine wesentlich weiter reichende Wahrnehmung für ihre Elemente, oft hundert Meter und mehr sind keine Seltenheit. Mit viel Geduld können sie in diesem Bereich auch Einfluss auf die entsprechenden Elemente nehmen, der zwar doppelt so stark ausfällt wie bei anderen Hochelfen, aber dennoch bei so großen Gebieten immens viel Zeit benötigt. Gebrauch machen Eritheni'i von dieser Fähigkeit nur dann, wenn sie es für absolut notwendig halten.

Um mehr über Hochelfen zu erfahren wird man die Beschreibungen des Großen Waldes studieren müssen (so sie schon existieren).

HOLZDRACHE

Kein Drache, sondern eine Schlange die sich als Teil eines Baumes perfekt tarnt und mit einem Überraschungsschlag ihres massiven Kopfes blitzschnell töten kann

Lebensraum

Eschenwald, westlich der Greisen Berge

Anzahl

Einzel

Eigenschaften

Körperkraft: 22

Ausdauer: 14 (220 AP)

Behändigkeit: 12

Beweglichkeit: 11 (Kriechgeschw. 22)

Auffassungsgabe: -

Kopfschlag

Angriff +18 Geschw. 6 Schad. 2W8+24 35 AP

Überraschung mit Schwierigkeit von ca. 30,

Angriff zählt dann als unbemerkt (Ziel o. Vert.,

Angriffswert über 10 wird zu zus. Schaden)

Pro 5 Schadensp. ergibt sich durch Benommen-

heit ein zus. Abzug von -1 auf alle Würfe sowie

auf die Ausdauerregeneration und von -20 auf

Spruchmagie; ebbt pro 5 Runden einen Punkt ab

Biss

Angriff +18 Geschw. 14 Schad. W10+14 15 AP

Abwehr

Ausw. +12 Parade stumpfer Angriffe +16 10 AP

Schutz (Schuppen)

KöK 10 (Kopf) Angr. mit -2

Ausd und Beh 7 (Vorderkörper)

Bew 6 (Hinterkörper)

Angriffe mit sehr kurzen Waffen oder bloßen Händen verursachen beim Angreifer W3 an Schaden bei Behändigkeit

Andere Besonderheiten

Erklettert ohne Probleme hohe Bäume mit +25

Weder handelt es sich hier um einen Verwandten der mächtigen geflügelten Wesen, noch bestehen diese Reptilien aus Holz. Es sind bis zu 8 m lange Schlangen mit einem breiten, flachen Körper von bis zu einem halben Meter Breite.

Die Schuppen von Holzdrachen sind relativ groß und extrem anpassungsfähig, nicht nur was ihre Farbe, sondern auch was ihre Form betrifft. Auf diese Weise können Sie die Struktur fast jeder Rinde täuschend echt nachahmen, abgesehen vielleicht von sehr glatten Varianten. Zusätzlich können die großen Räuber ihre Körperunterseite nach innen Wölben und sich so eng an einen Stamm oder einen dicken Ast anschmiegen.

Ein Holzdrache lauert geduldig auf den richtigen Moment, kann sich aber auch ganz langsam an seine Beute heranpirschen. Ist er nahe genug, so schlägt er blitzartig zu, wobei er seinen massiven Kopf wie einen Hammer aus der Körperspannung heraus auf sein Opfer krachen lässt. Dabei bricht er einem Ziel bis zur Größe eines Rehs oft schon mit einem einzigen Schlag das Genick. Sollte das nicht genügen, lernt man schnell, woher das Tier seinen Namen hat: den Vorderkörper aufgerichtet kriecht es erschreckend schnell auf seine Beute zu, wobei die Schuppen sich in Reihen aus Dornen verwandeln und einen rostroten Ton annehmen. Die

Auf der Suche nach Wild haben sich die Jäger voneinander entfernt. Plötzlich ertönt ein krachender Schlag, begleitet von einem beängstigend kurzem Schrei. Die Freunde eilen heran und können die aufgerichtete Schlange nur unter Mühen vertreiben.

Im Anschluss folgt der Kampf um das Leben des Verletzten, der mit zertrümmerten Schultergelenk bewusstlos daliegt. Da er kaum transportfähig ist folgen bange Tage, in denen man nachts die gewaltige Echse durchs Dunkel kriechen hört.

kräftigen Kiefer mit den scharfen Zähnen erledigen dann schnell den Rest.

H

INTRIMIT

Dicke, einen halben Meter lange Fressmaschinen, einzeln harmlos aber in der Masse verheerend

Lebensraum

Buschland, Felder, Wälder, Höhlen

Anzahl

Mehrere hundert bis tausende, in Höhlen selten mehr als Hundert

Eigenschaften

Körperkraft: 2

Ausdauer: 3 (100 AP)

Behändigkeit: 2

Beweglichkeit: 2 (Kriechgeschw. 5)

Auffassungsgabe: -

Biss

Angriff +5 Geschw. 5 Schad. W4 5 AP

Abwehr

Ausw. +3 8 AP

Schutz (dicke Haut)

KöK 1 Ausd 1 Beh 1 (Maul)

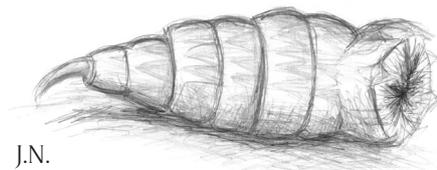
Körpertreffer schaden Körperkraft und Ausdauer in gleicher Stärke

Besonderheiten

Intrimiten besitzen einen sehr guten Geruchssinn, der sie zielsicher zu ihrer Nahrung führt. Extreme Gerüche können sie allerdings auch verwirren.

Sie sind gegen alle natürlichen Gifte größtenteils immun und müssen nur 10 % der Wirkung aushalten. Manches alchemistische Gift bekommt ihnen dagegen sehr schlecht.

Intrimiten sind fette Würmer von etwa einem halben Meter Länge. Der Körper ist in mehrere ringförmige Segmente aufgeteilt und besitzt eine auffällige rotorange Färbung. Die dicke, ledrige Haut ist von einem schleimigen Sekret überzogen.



Das Kopfende ist ein einziges Maul mit einem Ring dicht sitzender, knochiger Zähne. Damit kann ein Intrimit über kurz oder lang alles Organische, das nicht härter ist als Eichenholz, in

kleine Krümel raspeln, die er gierig verschlingt. Am Schwanzende befindet sich ein kurzer Dorn, der nicht dem Angriff dient, sondern dem Wurm bei der Fortbewegung hilft, die rückwärts schneller abläuft als vorwärts.

Intrimiten sind Fressmaschinen, die nichts anders tun als ohne Pause jede Art organischer Nahrung in sich hinein zu schaufeln. Dabei ist völlig unerheblich, ob diese sich noch bewegt oder nicht. Die reichlich anfallenden Exkremete verbreiten einen süßlichen Gestank, den jeder Bauer fürchtet, der mit den gefräßigen Biestern schon einmal zutun hatte.

Ein einzelner der Würmer ist kein großes Problem und notfalls schnell zerstückelt. Aber Intrimiten fressen sich so lange voll, bis sie dick und rund und damit kaum noch bewegungsfähig sind. Dann platzen sie auf und geben ein gutes Dutzend Jungwürmer frei, die zuallererst die Reste des Muttertieres fressen, um sich danach auf Suche nach weiterer Nahrung zu machen. Wenn genügend Essbares zur Verfügung steht, dann kann ein Intrimitenschwarm dadurch pro Tag um etwa fünf Prozent wachsen. Binnen kurzer Zeit ergibt sich so eine orangerote Flut, die alles kahl frisst.

Hat ein Schwarm erst einmal eine Größe von Tausend und mehr Individuen erreicht, dann ist er

nur schwer aufzuhalten. Ein einzelnes Tier kann selbst einem Kind kaum gefährlich werden, aber in großer Masse fressen die Würmer auch ausgewachsene Nutztiere von unten her zu Tode. Es gibt Schauergeschichten von Schwärmen, die ein ganzes Dorf mitsamt Holzbauten und Bewohnern, die sich auf die Dächer flüchteten, gefressen haben. So etwas ist zwar denkbar, wenn das Dorf im Schlaf überrascht wird, im Allgemeinen kann man den Tieren aber zu Fuß entkommen.

Um einen Schwarm aufzuhalten benötigt man Methoden, die die Massen auch in Massen töten. Ersäufen, Verbrennen oder mit schweren Fässern in großen Mengen niederwalzen sind nur einige Optionen.

Beim Kampf gegen einen Schwarm ist es extrem wichtig, diesen bis auf das letzte Tier zu vernichten, denn ein einzelner Intrimit, der entkommt, kann die ganze Sache von neuem starten. Auch ein toter Intrimit, in dem die Brut schon weit genug entwickelt ist, kann zum Ausgangspunkt einer neuen Plage werden.

Wird den Würmern nicht Einhalt geboten, dann fressen sie schnell einen

kleinen Landstrich ratzekahl. Früher oder später manövriert sich ein Schwarm dabei aber an eine Stelle, an der es kein Weiterkommen gibt, oder er findet sich ohne weitere Nahrung inmitten des selbst leer gefressenen Areals. Unter diesen Umständen beginnen die Würmer früher oder später, über ihresgleichen herzufallen und das Problem verschwindet von selbst wieder. Allerdings wird kein vernünftiger Bauer abwarten, bis es dazu kommt, denn bis dahin haben die Intrimiten vermutlich seine gesamte Ernte vernichtet.

Eine Intrimitenplage zu beseitigen kann zu einer spannenden Geschichte werden, vor allem, wenn es gilt, die wertvollen Weinstöcke oder die eingebrachte Ernte vor den einfallenden Allesfressern zu retten. Da ist Ideenreichtum gefragt.

JOGWROP

Etwa drei Meter große wahre Monströsitäten, geeignet für Alp-träume in jedem Alter, kräftig aber nicht besonders helle

Lebensraum

nahezu überall außer in Schnee und Eis oder be-siedelten Gebieten

Anzahl

Einzelgänger

Eigenschaften

Körperkraft: 25

Ausdauer: 20 (350 AP)

Behändigkeit: 18

Beweglichkeit: 18 (Laufgeschw. 45)

Auffassungsgabe: 1

Zwei Pranken

Angriff +18 Geschw. 20 Schad. 2W12+25 20 AP
Paraden mit Waffen reduzieren nur den Schaden um den erwürfelten Schaden eines Gegenan-griffs, der auch die Behändigkeit des Jogwrop schädigt.

Abwehr

Ausw. +18 Blocken +20 15 AP

Schutz (sehr dicke Lederhaut)

KöK 8 Ausd 9 Beh 8 Bew 8 Auff 8 Ersch 8

Sondertechniken

Zermatschen

Schlag von beiden Seiten mit beiden Pranken zugleich, ein Doppeltreffer bedeutet, dass Rüs-tungsschutz nur einmal vom Gesamtschaden abgezogen wird, Zusatzkosten für Jogwrop und Opfer: 20 AP

Armschleuder

schnelles Drehen mit ausgestreckten Armen, Angriff mit nur +9, Schaden 2W8+10 gegen bis zu acht nahe stehende Ziele, Kosten 10 AP pro Ziel, Ausweichen gegen diesen Angriff mit +5

Gewaltschlag

Überkopfschlag mit verschränkten Fäusten, Angriff nur +10, Schaden 2W20+30 und Benom-menheit des Opfers, die -5 auf alle Würfe verursacht (klingt pro Runde um einen Punkt ab)

Andere Besonderheiten

Ein Jogwrop gräbt sich, wenn er verletzt wurde, in weichen Boden ein und verfallt dort in einen schein-toten Zustand. Er ist dann trotz seiner Größe nicht gleich zu entdecken. In diesem Zustand heilt er zusätzlich zur normalen Rege-neration mittels Ausdauer einen vollen Punkt Schaden pro Tag.

Bis zu drei Meter groß mit einem massigen breiten Körper, ein dicker Schädel mit kaum erkennbarem Hals, bis zum Boden reichende Arme, die nur so vor Muskeln strotzen, ein breites Maul mit vorstehenden Fangzähnen, eitergelbe bis grünliche pockenverzierte Haut und gelbliche Augenschlitze, all das macht einen Jogwrop zum klassischen Monster aus mitternächtlichen Kinderalpträumen. Leider sind diese Bestien real, wenn auch selten.

J Die Arme enden in breiten dreifingrigen Pranken, die auch zur Unterstützung beim Rennen benutzt werden. Obwohl ein Jogwrop kräftige Kiefer besitzt, nutzt er sein Maul praktisch nie als Waffe.

Ein junger Jogwrop kann sich an nahezu jeden Lebensraum anpassen. Dabei nimmt seine Haut eine Färbung und Struktur an, die der Umgebung ähnelt. Auch an die klimatischen Bedingungen passt er sich sehr gut an. So gibt es Jogwrops in Sümpfen, die für längere Zeit tauchen können, und solche in Wüsten, die auch einmal eine Woche ohne Wasser zurecht kommen. Ist ein Jogwrop ausgewachsen, dann ist keine erneute Anpassung möglich.

Die Vielfalt der Erscheinungsformen sorgt dafür, dass niemand sicher weiß, dass es sich bei ihnen allen eigentlich um dieselbe Spezies handelt.

Noch mehr als bei anderen Wesen kann ein Spielleiter hier Varianten einführen. Ein Wüstenjogwrop besitzt vielleicht eine leichte Resistenz gegen Beeinflussungen des Elements Feuer und ein Sumpfwogwrop könnte widerstandsfähig gegen diverse Gifte seiner Heimat sein.

Die wahren Monster sind nicht sonderlich intelligent, besitzen aber genügend Verstand, um sich Umgebung und Beute anzupassen. Allerdings sind sie recht stur, wenn eine Taktik einmal zum Erfolg geführt hat. Das könnte man, so man sich einem solchen Monstrum stellen möchte, eventuell geschickt ausnutzen.

Ein Jogwrop ist im Verhältnis zu seiner Größe kein Sprinter, aber seine Reflexe sind beängstigend flott. Bei der Verfolgung eines Opfers rammt er sich oft mit tief vorgebeugtem Schädel einen Weg durch ein Hindernis, anstatt es zu umgehen. Die Taktik eines Jogwrop ist darauf ausgelegt, mit brutaler Gewalt schnell zu töten. Dabei verausgabt er sich eventuell auch einmal aus der Gewohnheit heraus, dass sich seine Ziele eigentlich nie länger bewegen als er benötigt, um ein wenig warm zu werden.

Zwei der gespannten dicken Stolperseile haben das anstürmende Monster stürzen lassen und jedes Mal traf es ein Hagel von Steinen aus dem provisorischen Katapult. Dann rannte das Biest einfach durch die angespitzten schräg ausgerichteten Pflöcke auf die Bogenschützen zu und zermalmte trotz böser Beinverletzungen drei der Männer, die vor Schreck nicht schnell genug zurückweichen konnten.

Erst der Sturmangriff der sechs Ritter auf ihren schwer gepanzerten Rössern verlangsamte den Schwung der Bestie, die aber dennoch ein Pferd so zurichtete, dass es später getötet werden musste und einen der Ritter so die Rüstung zerbeulte, dass dieser fast erstickt wäre.

Auch als sich das Monstrum kaum noch rühren konnte, zuckten die gewaltigen Pranken noch umher auf der Suche nach einem Ziel. Um ganz sicher zu gehen wird der Hauptmann der Garnison die Überreste des Feindes in einem großen Feuer verbrennen lassen.

KÄFER – MANZERK

Kugelige Käfer von knapp 30 cm Länge, die zur Verteidigung Säure verspritzen

Lebensraum

Trockene Steinlandschaften, Höhlen, Wüsten und Steppen

Anzahl

Bis zu 20, die aber nicht koordiniert agieren

Eigenschaften

Körperkraft: 4

Ausdauer: 4 (60 AP)

Behändigkeit: 5

Beweglichkeit: 6 (Laufgeschw. 18)

Auffassungsgabe: -

Biss

Angriff +8 Geschw. 4 Schad. W3 5 AP

Säurespritzer

Angriff +18 Geschw. 6 Schad. 3W6 10 AP

Nur möglich in einem Abstand von fünf Runden und pro Tag nur W4 mal insgesamt. Die betroffene Körperregion wird zufällig ausgewählt, Abzüge auf den Angriffswurf entfallen.

Ein Treffer der Auffassungsgabe kann einstweiliges Erblinden, bei mehrfachen Treffern auch dauerhaften Sehverlust bedeuten.

Abwehr

Ausw. +10

Schutz

KöK 5 Ausd 5 Bew (Beine, Angriff mit -5) 3

Der Körper steht für Körperkraft und Ausdauer und wird bei Treffern in beiden Eigenschaften geschädigt.

Manzerk sind Käfer mit einem runden, fast schon kugelförmigen Körper und fester Panzerung. Sie werden bis zu 30 cm lang. Die Färbung ist größtenteils dunkel bis fast schwarz mit einem grünlichen Schimmer. Auffallend grellgelbe Flecken mit verwachsenem Rand ziehen sich entlang der Körperkanten und die gelbgrünen Facettenaugen sollen ebenfalls davor warnen, dass ein solcher Käfer höchst wehrhaft ist.

Manzerk sind flugunfähig, bewegen sich für ihre Größe aber flink über den Boden. Sie sind ständig auf der Suche nach ihrer Hauptnahrungsquelle, verendeten Tieren. Nur selten, wenn sich partout keine Nahrung finden lässt, gehen Manzerk manchmal dazu über, kleinere Tiere mit der Säure, die sie aus dem Hinterleib verspritzen, zu töten und dann zu verspeisen. Die aggressiven Körpersäfte sind mehr ein Mittel zur Verteidigung. Ein Manzerk versprüht diese auf der Flucht und gewöhnt so den meisten Jägern schnell ab, ihm weiter zu folgen.

Dummerweise genügt es schon, den großen Käfern zu nahe zu kommen, um diese Schutzreaktion auszulösen.

K

KÄFER – SCHWARM

Für alle massenhaft auftretenden Kleinstlebewesen wie aggressiven Mücken, Käfer, Killerheuschrecken, auch die nicht blutrünstigen Varianten

Lebensraum

verschieden

Anzahl

Einige Tausend bis einige Millionen

Eigenschaften

unerheblich

Massen von Bissen

Schaden von 1 bis 2W4 bei allen Eigenschaften außer Psyche. Organische Rüstungen (z.B. Leder) hält pro Absorptionspunkt 30 Punkte dieses Schadens ab, bevor die entsprechende Körperregion betroffen ist. Rüstungen fallen nach einigen Runden auseinander, wenn sie mit Riemen zusammengehalten werden. Kettenhemde und ähnliche Rüstung nur aus Metall schützt dauerhaft.

Abwehr

keine

Scharfe Waffen töten pro Schlag bei fliegenden Insekten so viele, wie sie Schaden verursachen, stumpfe Waffen die Hälfte. Bei krabbelnden Insekten verhält es sich umgekehrt. Feuer vernichtet große Mengen der Insekten (ca. 10 pro Punkt an Schaden oder mehr) und vertreibt durch den Rauch eventuell viele weitere.

Schutz

keiner

Die Käfer stehen hier nur stellvertretend für alles, was in großen Massen krabbelt oder fliegt. Viele Arten sind nicht wie oben beschrieben gefährlich für Menschen und andere Lebewesen, sondern fressen nur alle Pflanzen ratzekahl. Die Insekten, die auch fleischliche Kost schätzen, sind dafür um so verheerender, wenn auch meist weniger zahlreich.

Neben den oben beschriebenen Methoden kann krabbelnden Insekten auch mit Wasser Einhalt geboten werden, auch wildes Herumtrampeln kann große Mengen der Krabbler zerquetschen.

Bezüglich Art und Verhalten des Ungeziefers besteht eine breite Palette an Möglichkeiten.

K

Deklelt ist ein etwas schlampiger Halbling. Als er von einer längeren Reise zurück kommt muss er feststellen, dass er wohl doch besser vor der Abreise den Abwasch erledigen und die Tür zur Speisekammer hätte schließen sollen. Ihn begrüßt eine dunkle Wolke von kleinen Fliegen, die man binnen kurzer Zeit in den Augen und in der Nase hat, was das Atmen erschwert und die Sicht stark einschränkt.

Der junge Halbling stellt sich aber dennoch mit seinen zwei Freunden der Herausforderung und rückt den Plagegeistern mit Teppichklopfen und anderen Behelfswaffen zu Leibe.

KACHUT

Ähneln flachen runden Skorpionen von einem halben Meter Durchmesser, gehen nicht aktiv auf Jagd, sondern locken Beutetiere durch Imitation kleiner Insekten oder Würmer an

Lebensraum

Warme Höhlen in Oberflächennähe und Steinlandschaften

Anzahl

Zwei bis sechs

Eigenschaften

Körperkraft: 6

Ausdauer: 6 (150 AP)

Behändigkeit: 5

Beweglichkeit: 5 (Krabbelgeschw. 12)

Auffassungsgabe: -

Biss

Angriff +5 Geschw. 5 Schad. W3+1 5 AP

Giftstachel

Angriff +11 Geschw. 2 Schad. W4+2 8 AP

Gift

Wirkung: Schwindelgefühle und starke Übelkeit (-5 auf alle von Behändigkeit abhängige Würfe, alle paar Runden starker Brechreiz mit Verlust von 20 AP und Handlungsunfähigkeit in dieser Runde)

Der Abzug steigert sich alle drei Runden bis zum Maximum und klingt erst nach Stunden wieder ab. Das Erbrechen endet nach drei bis sechs mal, danach werden pro Runde 2 AP weniger regeneriert (dadurch aber kein Verlust von AP)

Eine Behandlung kann die Abzüge auf -2 senken und beendet die Übelkeit zügig.

Mehrere Stiche steigern die Gesamtwirkung um jeweils zwei Punkte Abzug. Ab jedem Stich über den dritten hinaus ist ein Ausdauerprüfwurf (W20 + Ausdauer) gegen die dreifache Stichanzahl notwendig. Misslingt dieser, wird das Opfer bewusstlos und kann ohne rechtzeitige Hilfe auch sterben.

Schwierigkeit: 22

Abwehr

Ausw. +5

Schutz (dicker Panzer)

KöK (Schwanz) 7 Ausd 10 Bew 7 Auff - Ersch 10

Sondertechniken

Lauert seiner Beute auf, indem er sich flach auf den Boden presst und den Schwanz wie eine gespannte Feder vorschnellen lässt (Schwierigkeit bei einem Überraschungswurf 20-30).

Andere Besonderheiten

Kann die Färbung seines Panzers im Bereich von Grau- und Brauntönen anpassen.

A large, stylized, white letter 'K' is positioned on the right side of the page, partially overlapping a horizontal brown gradient bar that spans the width of the page.

K

Das Wesen mit dem Namen, der wie ein heiseres Husten klingt, erinnert auf den ersten Blick an einen plattgetretenen Skorpion. Ein flacher, fast kreisrunder Körper wird von acht Beinen auf jeder Seite getragen, die größtenteils unter dem dick gepanzerten Leib liegen. Vorne befindet sich eine fast körperbreite Spalte mit einigen Dutzend Paaren von Kauwerkzeugen, die darüber und darunter angeordnet sind. Der Körper läuft nach hinten in einen breiten und ebenfalls gut gepanzerten Schwanz aus, der in einem geraden, etwa fingerlangen Dorn endet. Der Körper misst etwa einen halben Meter im Durchmesser, der Schwanz ist ein wenig länger und reicht so bis vor den Kopf.

Kachut lauern ihren Opfern mit dicht an den Boden gepressten Körper auf. Dabei imitieren sie ähnlich wie Anglerfische unserer Tiefsee mit manchen ihrer Kauwerkzeuge die Bewegungen von am Boden krabbelnden Insekten. Kommt ihr Ziel nahe genug, schlagen sie blitzartig den Schwanz nach vorne und folgen dem Tier, bis es schließlich zu schwach ist, um weiter zu fliehen. (Die kleinen Beutetiere eines Kalchut sind selten größer als ein Kaninchen und werden deshalb meist schon nach einem Stich.)

Auf der Flucht vor der wild gewordenen Bärenmutter erklettert Slangrin mühsam eine kleine Felswand. Als er seine Hand in eine tiefere Höhlung legt, um sich dann weiter nach oben zu ziehen, spürt er plötzlich einen stechenden Schmerz und fällt beinahe vor Schreck nach unten.

Sein Freund Beonthar schafft es zwar, den wütenden Kalchut mit etwas Gestochere seines Stabes in seine Spalte zurück zu treiben, aber als er damit fertig ist, merkt er, dass Slangrin bereits ganz käsig im Gesicht ist und immer wieder verzweifelt die Galle nach unten würgt. Um einen Sturz des Freundes zu verhindern, sind nun schnelle Ideen gefragt. Die Tatsache, dass das vertriebene Biest Verwandte in anderen nahen Spalten hat, könnte für Komplikationen sorgen, ebenso wie die Bärenmutter, die unten wütend brummt.

KALIGUR

Vernunftbegabte fliegende Insekten mit teils menschlich wirkenden Merkmalen von etwa einem Meter Größe, nur zu Kurzstreckenflügen in der Lage, dabei aber sehr wendig

Lebensraum

Steppen sowie Gras- und Buschland, selten auch Wüsten

Anzahl

Schwarm mit 100 bis 200 Individuen

Eigenschaften

Körperkraft: 7

Ausdauer: 8 (180 AP)

Behändigkeit: 11

Beweglichkeit: 14 (Laufgeschw. 18, Fliegen 55)

Auffassungsgabe: 7

Psyche: 7

Flugangriff mit Stachel voraus

Angriff +15 Geschw. 20 Schad. W8+4 10 AP

Abwehr

Im Flug Ausw. +20

Parade und Blocken mit Waffe -5

Am Boden Ausw. +8

Waffen

Meist kleine Speere im Bereich von Stufe 8
Speer (Stufe 8)

Angriff +13 Geschw. 20 Schaden W6+3 7 AP

Par. +11 Block +5 8 AP Wurfweiten 12 / 21 / 30

Schutz (Chitinpanzer)

KöK 3 Ausd 5 Beh 3 Bew 2 Auff 1 Ersch 3

Beweglichkeit betrifft die Flügel, die Auffassungsgabe die sehr verletzlichen Fühler

Sondertechniken

Koordinierter Gruppenangriff

Bis zu drei Kaligur greifen einen Gegner zugleich an, dadurch kann dieser entweder nur mit -6 oder nur einen Angriff abwehren, Schaden der Kaligur -2, Angriff -2 und Kosten +5 AP

Andere Besonderheiten

Kaligur sehen relativ schlecht, gleichen dieses aber durch ein immenses Feingefühl für das Element Luft aus. Dieses nimmt mit der Entfernung ab, macht es aber noch in 30 m Abstand möglich, einzelne Personen voneinander zu unterscheiden. Eine diffuse Wahrnehmung reicht etwas mehr als 50 m weit.

Jede schädliche Form von Luftmagie hat bei einem Kaligur nur halbe Wirkung. Ganz selten entwickeln sehr intelligente Kaligur ein klein wenig simple Luftmagie mit Sprüchen bis zu einer Schwierigkeit von etwa 100.

K



J.H.

Kaligur sind mindestens so seltsame Kreaturen wie Chitoren. Während Letztere aber bodengebunden sind, bewegen sich Kaligur sehr behände durch die Luft. Sie sind allerdings keine ausdauernden Flieger. Nach kräftigem Abstoßen vom Boden fliegen sie einige Dutzend bis wenige hundert Meter weit, um dort kurz zu landen und sich dann wieder mit einem Sprung in die Luft zu erheben.

Der dickliche insektoide Körper eines Kaligur und die etwas watschelnde Fortbewegungsweise am Boden lassen sie schwerfällig erscheinen, vor allem, wenn sie sich dabei am Boden mit den kleineren oberen vier Armen abstützen müssen. Einmal in der Luft ist ein Kaligur allerdings extrem wendig.

Arme und Beine sind zwar gepanzert wie bei Insekten, die Form ähnelt aber eher den Armen und Beinen von Menschen, wenn auch mit etwas seltsam anzuwinkelnden Gelenken und nur drei Fingern bzw. Zehen. Der Kopf ist ebenfalls gepanzert, besitzt aber seinerseits eine fast schon menschlich anmutende Form, die vor allem durch die vorragenden kleinen Kauwerkzeuge, die wie Mund und Nase wirken, sowie durch die sehr kleinen Facettenaugen erzeugt wird.

Ein Kaligur mit einer durchschnittlichen Körpergröße von etwas über einem Meter bringt mit seinen vier durchscheinenden Flügeln nur eine Spannweite von zwei Metern zusammen. Dass dies dennoch zum Fliegen reicht, liegt an dem geringen Gewicht der Wesen und der starken Verbundenheit mit dem Element Luft.

Die Färbung des Chitinpanzers ist oft farbenfroh in warmen Erdtönen wie beige, ocker oder auch einem dunklen Rot.

Kaligur leben meist nomadisierend und ernähren sich sowohl von Pflanzen als auch von kleinen Tieren, die sie gemeinsam jagen oder denen sie geschickt Fallen stellen. Eindringlingen, die sie nicht offen bedrohen, begegnen sie mit Zurückhaltung und Vorsicht, aber nicht aggressiv. Sollte es doch zu einer Auseinandersetzung kommen, dann werden sie sich nach Möglichkeit in mehrere Gruppen aufteilen und versuchen, den Gegner mit vielen kleinen, aber gut koordinierten Angriffen zu zermürben, ohne für die Schwarmmitglieder ein zu großes Risiko einzugehen.

Im Gegensatz zu den Chitoren sind bei den Kaligur alle Individuen zeugungsfähig. Dabei kommen auf einen Mann vier bis zehn Frauen. Obwohl sich in einer solchen Familie mehrere Frauen einen Mann teilen müssen, sind es doch die Frauen, die den Ton angeben, zumal die Männer gut einen Kopf kleiner sind.

Kaligur sind zur groben Nachahmung von Sprache in der Lage. Das klingt allerdings reichlich raspelnd und kaum lauter als ein Flüstern.

In der flimmernden Hitze der Wüste brechen die Reisenden schließlich zusammen und verlieren kurz darauf das Bewusstsein. Entgegen ihrer Erwartung erwachen sie aber nicht in irgendeiner Art von Jenseits, sondern in einer kleinen feuchten Höhle. Jemand hat sie alle im Schlamm eingegraben, was ein weiteres Austrocknen ebenso verhindert wie eine Flucht.

Wenig später kommen einige Kaligur aus der Wüste zurück und bringen ihnen einige Wurzeln, die zwar schwer zu kauen sind, aber viel Feuchtigkeit enthalten.

KOBOLDSDRACHE

Kleine geflügelte Echsen mit jeder Menge Verstand, aber auch Hang zu Unsinn und einer bisweilen nervtötend penetranten Neugierde, jedoch weder mit Kobolden noch mit echten Drachen verwandt

Lebensraum

Buschland und Wald

Anzahl

Einzel oder Paare mit Nachwuchs

Eigenschaften

Körperkraft: 7

Ausdauer: 10 (200 AP)

Behändigkeit: 18

Beweglichkeit: 18 (Laufgeschw. 15, Fliegen 90)

Auffassungsgabe: 18

Psyche: 10

Biss

Angriff +18 Geschw. 6 Schad. W4+3 10 AP

Abwehr

Ausw. +20

Schutz (Schuppen)

KöK 2 Ausd 3 Beh 2 Bew 2 Auff 2 Ersch 2

Besonderheiten

Illusionen

Koboldsdrachen können das Element Licht erstaunlich gut beeinflussen, wenn auch nur in einem sehr begrenzten Bereich um sich selbst herum. So können die meisten von ihnen für einige Momente Farbe und Musterung verändern und sich so fast perfekt tarnen (Verstecken insges. +33).

Einfache Leuchterscheinungen gehören ebenso zu ihrem Repertoire wie kleine Illusionen, mit denen sie Beutetiere anlocken.

Koboldsdrachen können Licht und Dunkelheit in jeder Form sehr fein wahrnehmen.

Koboldsdrachen sind weder mit Kobolden noch mit großen Drachen in irgendeiner Form verwandt.

Aber sie besitzen einen schlanken Echsenkörper von bis zu einem halben Meter Länge, der in einen langen schlanken Schwanz ausläuft. Der Kopf ähnelt dem einer Eidechse, läuft aber spitzer zu. Die schwarzen Knopfaugen in Kombination mit der Linie des Mauls lassen die Züge so wirken, als würden die kleinen Kerlchen beständig verschmitzt grinsen. Wenn sie allerdings das Maul öffnen, dann zeigen sich Reihen nadelspitzer Zähne, die diesen Eindruck relativieren.

Die Haut ist glatt und ledrig. Ihre Farbe reicht von kräftigem bis zu giftigem Grün, nur die Flughäute der Schwingen sind eher beige oder gelblich.

Koboldsdrachen sind hochintelligent und extrem neugierig. Vor allem Geräusche und Stimmen erfassen sie schnell und können sie schon bald imitieren, wenn auch verfremdet. Sie bleiben im Allgemeinen zwar größeren Ansiedlungen fern, aber den Rucksack des einsamen Wanderers untersuchen sie akribisch nach Essbaren und beobachten ihn bei all seinem Tun von einem erhöhten Posten.

Diese Dauerbeobachtung kann an den Nerven nagen, vor allem, wenn man nicht weiß, dass man eben nicht auf der Speisekarte der kleinen giftgrünen Kerlchen steht. Sie jagen eher Vögel, rauben Nester aus oder verputzen auch mal eine Portion Pilze. Koboldsdrachen ziehen zwar fleischliche Kost vor, können aber nahezu alles verdauen.

Wer meint, eine Familie von zwei Erwachsenen und bis zu fünf Jungen, die einen über Tage hinweg begleitet und beobachtet, zehre an den Nerven, der hat noch keinen Einzelgänger dieser Spezies erlebt, wenn er erst einmal die Sprache erfasst hat. Scheinbar unbekümmert steckt der kleine Kerl dann seine

K

grüne Schnauze in alles hinein, das nicht beständig aus seiner Reichweite geräumt wird, und fragt seinem Opfer Löcher in den Bauch. Dabei stellt sich ein Koboldsdrache gern auch mal dumm, um zu sehen, wie denn der große Kerl mit den zwei Beinen mit dieser nächsten dusseligen Frage klar kommt.

Bei all der Tendenz zu Unfug und Spaß können Koboldsdrachen aber auch sehr tiefgründig sein. Sie werden bei all ihrer Neugier vermeiden, echten Schaden zu verursachen, sieht man mal einen leergefressenen Proviantbeutel als geringfügiges Problem an.

K

Hilflose Koboldsdrachen, egal ob nun wegen einer Verwundung, weil sie halb verhungert sind, oder schlicht, weil sie eben erst geschlüpft sind, bauen zu einer nahen Person leicht eine mentale Bindung auf. Wird diese gepflegt, dann kann echte Freundschaft entstehen.

Als die Tochter des Wirts mit dem Tablett am Tresen vorbeigeht, lehnt sich der Seemann zurück und gibt ihr einen Klaps auf den Hintern. Wütend dreht sich die junge Frau um und will dem Frechdachs eine saftige Ohrfeige verpassen, da frieren ihre Züge ein und sie schüttelt mit flehentlichem Blick an dem Mann vorbei den Kopf. Es klingt, als würde der Flugdrache eines kleinen Jungen knatternd aus dem Dunkel des Dachgebälks abstürzen und mit einem dumpfen Aufschlag auf dem Tresen landen.

Der Matrose schreit auf, als ihn ein scharfer Schmerz durchzuckt. Er wirbelt herum und starrt ungläubig auf seine blutende Hand, dann noch viel ungläubiger auf die kleine grüne Kreatur, die ihn mit leicht zur Seite gedrehtem Kopf anstarrt und langsam die vielen weißen spitzen Zähne zeigt, die es eben in seine Hand gegraben hat.

„Pfäh, du hättest das da ja wenigstens mal waschen können, das schmeckt ja widerlich.“ Der kleine Drache lehnt sich vor, wobei er zur Stabilisierung den gelenkigen Schwanz um einen nahen Balken wickelt. Trotz der possierlichen Größe des Wesens weicht der Seemann erschrocken zurück und wirft dabei seinen Stuhl um. In dem inzwischen totenstillen Schankraum hört sich das an wie ein Donnerschlag.

Als der kleine Kerl sich weiter nach vorne neigt und die Schwingen ausbreitet, beginnen seine Augen diabolisch rot zu glühen. Keine drei Atemzüge später ist der Schankraum bis auf Wirt und Tochter vollkommen leer. Dass sein Verhalten keine so gute Idee war, will der kleine Retter in der Not nicht so recht einsehen.

KRAKE

Acht Arme, ein wenig glibberig – was haben Sie erwartet?

Lebensraum

Meer

Anzahl

-

Eigenschaften

Körperkraft: 4

Ausdauer: 4 (80 AP)

Behändigkeit: 10

Beweglichkeit: 8 (Schwimmgeschw. bis 20)

Auffassungsgabe: -

Fangarm

Angriff +5 Geschw. 5 Schad. 0-1 5 AP

Biss

Angriff +3 Geschw. 8 Schad. W3 5 AP

Abwehr

Ausw. +6

Schutz

keiner

Andere Besonderheiten

Verstecken insgesamt +20 dank Farbanpassung

Kann Verfolger kurzzeitig durch eine Tintenwolke irritieren

Das nebenstehende Beispiel entspricht einem Oktopus mit einer Körperlänge von einem halben Meter von Kopf bis Armspitze. Da Kraken eher scheu sind, wird es nicht zu einer ernsthaften Auseinandersetzung zwischen Mensch und Krake kommen, es sei denn, Letzterer erzwingt diese.

Es gibt in der Welt von Feenlicht auch weit größere Exemplare, für die man die obigen Werte maximal verfünffachen kann und die dann eine Länge von bis zu 4 m erreichen. Aber auch diese Tiere reagieren selten aggressiv.



K

KREBS

Ein Beispiel für kleine Schalentiere, Werte sind nur wirklich entscheidend, wenn man selbst winzig ist

Lebensraum

Meer

Anzahl

Je nach Lust zu suchen: einer bis einige Dutzend

Eigenschaften

Körperkraft: 2

Ausdauer: 1 (40 AP)

Behändigkeit: 5

Beweglichkeit: 3 (Laufgeschw. 2)

Auffassungsgabe: -

Schere

Angriff +9 Geschw. 3 Schad. 1 2 AP

Abwehr

Ausw. +5

Schutz

KöK (Scheren) 3 Ausd (Körper) 3 Bew (Beine) 3

Die Werte entsprechen einem Taschenkrebs von Handtellergröße oder einem Flusskrebs. In den meisten Fällen werden sie aber unerheblich sein.

Wenn sich ein solcher kleiner gepanzerter Kerl zwischen zwei Steine zurückzieht oder mit seiner Schere an einem Finger festklemmt, dann zählt seine Körperkraft bei einem eventuellen Kraftgefecht drei- bis vierfach.



K

KRIECHER

Wesen aus verschlungenen Pflanzenteilen, die mit dem potentesten Gift dieser Welt töten, um sich dank des Kadavers vermehren zu können

Lebensraum

Großer Wald

Anzahl

Meist einzeln

Eigenschaften

Körperkraft: 4

Ausdauer: 10 (200 AP)

Behändigkeit: 9

Beweglichkeit: 12 (Krabbelgeschw. 15)

Auffassungsgabe: 1

Biss oder Stich

Angriff +8 Geschw. 5 Schad. W2+2 10 AP

Extrem starkes Gift

Wirkung: Vollständige Lähmung und Herzstillstand

Vom Biss bis zum Tod ca. fünf Runden

Selbst bei einer erfolgreichen Heilung bleibt oft ein dauerhafter Schaden von -1 bis -2 bei KöK und Ausd

Schwierigkeit: 40

Abwehr

Ausw. +12

Schutz

keiner

Sondertechniken

Fallen lassen

Angriff durch Sturz auf das Opfer und dadurch hohe Chance für Überraschung, Schwierigkeit 25 bis 30, für Elfen und Personen mit Sinn für das Element Leben 15 bis 25

Kriecher können sehr unterschiedlich aussehen.

Man könnte sie als pflanzliche Untote betrachten, aber das wäre nicht ganz korrekt, denn die Konzentration des Unlebens in diesen Kreaturen ist vergleichsweise gering. Kriecher werden nie größer als einen halben Meter.

Die Gestalt ist meist ein mehrbeiniges Etwas aus ineinander verschlungenen Pflanzenstängeln, Ranken oder Ästchen, manchmal auch aus Pilzen. Das ganze Wesen ist durchzogen von grünlich schwarzen Adern. Nur in diesen strömt das Unleben in gefährlich hoher Konzentration. Verletzt ein Kriecher sein Opfer erfolgreich, dann injiziert er dieses Gift und bringt selbst große Tiere wie einen Bären damit in kürzester Zeit um.

Nach dem Tod verwurzelt sich das aggressive wandelnde Gewächs in dem Kadaver und ernährt sich geraume Zeit von ihm, bis nur noch ein fauliges Gerippe übrig ist. In dieser Zeit sprießen hellblaue Blüten aus der nun eher buschartigen kleinen Pflanze, die schließlich einige kleine rote Früchte produzieren. Danach stirbt die Pflanze ab.

Die Früchte werden meist von kleinen Tieren gefressen und ein Stück weit verschleppt, bis sie an dem darin enthaltenen Gift sterben. Aus dem neuen Opfer des Kriechers wächst eine kleine Pflanze, die nach einigen Wochen an Mobilität gewinnt und sich zunächst ausschließlich von Pflanzen ernährt, indem sie sich unterirdisch in deren Wurzeln bohrt. Nach ein bis zwei Monaten hat der neue Kriecher seine volle Größe erreicht und erklettert schon bald danach einen Baum oder einen andern Vorsprung, wo er auf ein Opfer lauert.

Wer den Großen Wald ein wenig kennt (Wissen von 10 oder mehr), der hat zumindest schon in Schauer- geschichten von diesen tödlich giftigen Wesen

K

gehört. Wer etwas länger im Großen Wald gelebt hat, der kennt mit hoher Wahrscheinlichkeit den verräterischen Anblick der hellblau blühenden Pflanze auf einem verendeten Tier und macht einen großen Bogen um ein solches Gebiet. Manchmal entfernen sich Kriecher aber auch weit von ihrem ersten Opfer und können damit auch einen erfahreneren Waldbewohner überraschen.

Nachdem nur zwei Bäume weiter (im Großen Wald dank der gigantischen Größe der Bäume eine Strecke von gut 200 m) gleich drei tote Rehe aufgetaucht sind, auf denen verdächtige kleine Büschchen wachsen, ist die kleine Elfengemeinde alarmiert. Das mehrere Kriecher in derselben Gegend auftauchen kann nur bedeuten, dass sich vor nicht all zu langer Zeit genau hier eine der Kreaturen vermehrt hat.

Zunächst müssen die Schösslinge auf den Kadavern abgetötet werden, dann wird eine kleine Gruppe von Elfen systematisch den Wald in der Umgebung absuchen, während sich der Rest der kleinen Gemeinde weit zurückzieht.

K

KRÖTENBEISSER

Große krötenartige Amphibien, die im flachen Wasser ihrer Beute auflauern, die sie mit kräftigen Kiefern packen und Mit dem Kopf ins flache Wasser drücken

Lebensraum

Bergschattenland östlich der Greisen Berge

Anzahl

Einzeltier

Eigenschaften

Körperkraft: 22

Ausdauer: 13 (250 AP)

Behändigkeit: 11

Beweglichkeit: 8 (Kriechgeschw. 50)

Auffassungsgabe: -

Sprung und Biss

Angriff +26 Geschw. 6 Schad. W10+20 30 AP

Bei Überraschung (Schwierigkeit 25 bis 30)

Eventuell als Angriff gegen ein wehrloses Ziel (alle Punkte des Angriffswurfes über 10 werden zu zusätzlichem Schaden)

Ein verlorenes Kraftgefecht bedeutet, dass das Opfer festgehalten wird. Bei zwei Gewinnen in Folge drückt der Krötenbeißer Die Beute unter Wasser. Ab da gelten die Regeln für das Tauchen.

Biss im Kampf

Angriff +14 Geschw. 10 Schad. W8+15 10 AP

Kraftgefecht nur mit Körperkraft 10

Giftblasen

Platzen beim Sprungangriff auf und kosten ein noch atmendes Opfer pro Runde 10 AP und einen Abzug von -1 auf Körperkraft durch Benommenheit (steigt pro Runde um -1 an bis auf maximal -5).

Abwehr

Ausw. +12 15 AP

Schutz (dicke Haut)

KöK 3 Ausd 3 Beh 3 Bew 3 Auff - Ersch 3

Andere Besonderheiten

Im schlammigen Wasser nur schwer zu erkennen, für entsprechende Elementarsinne aber eventuell erfüllbar; dadurch ergibt sich ein Bonus von +5 bis +15 auf den Überraschungswurf (sofern man nicht ohnehin weit genug entfernt die Gefahr bemerkt)



K

An oder besser gesagt in den wenigen Wasserstellen des Bergschattenlandes lauern im Schlamm gut verborgen diese große krötenartigen Amphibien. Mit Beinen kann ein Krötenbeißer gut zwei Meter lang werden.

Der glitschige Körper ist von pickeligen Höckern übersät. Diese platzen teils auf, wenn ein Krötenbeißer plötzlich aufspringt und sein Opfer mit den kräftigen Kiefern am Hals packt. Die dabei entstehenden Gase benebeln den Verstand und erschweren der Beute das Atmen. So geschwächt kann ein Krötenbeißer auch ein großes Tier durch sein eigenes Gewicht nach unten ziehen und mit dem Kopf ins Wasser drücken, bis es ertrunken ist.

Krötenbeißer gehen sogar große Hirsche an. Ein Mensch, der sich einem der flachen sumpfigen Wasserlöcher im Bergschattenland nähert wird aber keineswegs als Mahlzeit verschmäht und auch kleinere Leute sind in noch größerer Gefahr.

Das Opfer selbst wird es schwer haben sich zu wehren, aber schlagkräftige Freunde können einem Krötenbeißer schnell den Appetit verderben, denn solche Gegenwehr sind diese Tiere nicht gewöhnt. Schnell wird sich eine dieser Riesenkröten in solch einem Fall verkriechen. Da sie dabei nicht übermäßig wendig ist, wird sie dabei ihrerseits eventuell ein leichtes Ziel.

LAPRAN

Sechsheinige groÙe Säugetiere, filtern mit einem Knochenkamm am Unterkiefer Wurzeln aus dem aufgewühlten Boden

Lebensraum

Trockenes Grasland östlich des GroÙen Waldes

Anzahl

Herden von bis zu 30 Tieren

Eigenschaften

Körperkraft: 18

Ausdauer: 15 (250 AP)

Behändigkeit: 12

Beweglichkeit: 10 (Laufgeschw. 25)

Auffassungsgabe: -

SchulterstoÙ

Angriff +8 Geschw. 35 Schad. W10+10 25 AP

Eingeeugt zwischen zwei Tieren:

Angriff bis +18 Schaden verdoppelt

Abwehr

Ausw. +8 15 AP

Schutz (dicke Lederhaut)

KöK 5 Ausd 5 Beh 4 Bew 4 Ersch 5

Sondertechniken

Trampeln

Stampfen mit allen sechs Beinen auf einem liegenden, bewegungslosen Ziel: W12+18 Schaden bei bis zu drei körperlichen Eigenschaften

Lapran werden bei einer Schulterhöhe von etwa anderthalb Metern bis zu sechs Meter lang. Ihr massiger breiter Körper wird von sechs stämmigen Beinen getragen und endet in einem kaum erkennbaren Stummelschwanz. Der Körper ist durch eine ledrige Haut mit knöchigen Höckern gut geschützt, so dass die großen Tiere in ihrer Heimat nur die Arkadischwölfe fürchten müssen.

Die großen Säugetiere graben mit einem knöchernen Kamm an ihrem Unterkiefer den Boden auf und filtern dann durch kräftiges Kopfschütteln größere Brocken aus der Erde, die sie mit einem Ruck nach hinten über den überstehenden Oberkiefer in ihren Rachen befördern. Dabei schlucken sie auch Steine mit, die für ihre Verdauung lebensnotwendig sind. In den Hinterlassenschaften von Lapran findet man auch spiegelglatt geschliffene Steine.

So gut geschützt diese Tiere sind, sind sie dennoch wenig wehrhaft. Der StoÙ mit der Schulter ist eher zum Kräftenmassen unter Männchen geeignet. Im Gruppenverbund können zwei der Tiere aber ein eingeeugtes Ziel durchaus zerquetschen.

Von Zweibeinern lassen sich Lapran meist kaum beeindruckt und weiden ihrer ungeachtet einfach weiter.

Ständiger Begleiter der großen Tiere sind Vögel, die auf den breiten Rücken nach schmarotzenden Insekten suchen. Die beige Haut manches alten

Lapran ist auch bewachsen von Flecheln und Moos, eventuell sogar einigen Grasbüscheln.

Sanariel bekommt einen Riesenschreck. Was der junge Elf auf seinem ersten Streifzug hinaus in die Rauchsteppen zunächst für einen breiten Felsen hielt, erhebt sich nun und entpuppt sich als schwergewichtiges Geschöpf auf sechs Beinen.

L

MAMPFER

Wächserne, kugelförmige Wesen mit 15 cm Durchmesser und einem gesegneten Appetit, abgesehen von der Tendenz Vorräte zu vernichten vollkommen harmlos, aber eklig

Lebensraum

Wälder und andere üppige Vegetation

Anzahl

Um ein Dutzend (3W6)

Eigenschaften

Körperkraft: 2

Ausdauer: 2 (80 AP)

Behändigkeit: 3

Beweglichkeit: 3 (Laufgeschw. 8)

Auffassungsgabe: 1

Psyche: 2

Schutz

keiner



Mampfer sind nahezu kugelförmige Wesen mit einer Größe von etwa 15 cm. Die Arme sind kurz und enden in schaufelförmigen Händen mit einem daumenähnlichen Auswuchs.

Die Füße sind ähnlich strukturiert, besitzen aber nicht die Greiffähigkeit der Hände. Der gesamte Körper besteht aus überlappendem wulstigen Material, das vom Aussehen her an graues Wachs erinnert. Im hellen Licht schimmert ein leichtes Rosa durch.

Ein Mampfer besitzt fast durchgängig die Festigkeit einer Nacktschnecke, hat aber keine schleimige, sondern völlig trockene Haut. Da diese sehr glatt ist, nehmen die meisten Leute einen Mampfer nur ungern in die Hand. Außerdem könnte er dann, so er etwas mit dem Mund erreicht, zubeißen, was immerhin 1-2 Punkte Schaden verursacht. Im Allgemeinen ist ein Mampfer aber zu ungenau, um mit seinem breiten Maul Schaden anzurichten.

Im besagten Maul befinden sich die einzigen harten Bestandteile dieses Wesens, bis zu drei aufeinanderfolgende Reihen kleiner Mahlzähne. Mit diesen kaut ein Mampfer praktisch jedes organische Material zu Tode, das er irgendwie erreichen kann.

Normalerweise arbeiten sich die gefräßigen Wesen durch das morsche Holz abgestorbener Bäume oder fressen Fallobst und trockenes Laub. Dabei hören sie fast nie auf zu fressen, es sei denn, sie wittern eine besondere Leckerei.

In diese Kategorie fällt buchstäblich jede Art von frischem Obst, aber auch zubereitete Speisen, Gewürze und weiches Leder. Dadurch werden die

M

eigentlich friedlichen Kerlchen zur wahren Plage, denn sie vernichten in einer Nacht problemlos den Inhalt eines Proviantrucksacks. Dabei fressen sie diesen vielleicht nicht vollkommen leer, verunreinigen aber, was sie übrig lassen, durch ihre Fäkalien.

Schon mancher Wanderer vor allem im Großen Wald wurde von dem genüsslichen Schmatzen und den leise quengelnden Stimmen mehrerer Mampfer geweckt. In den meisten Fällen wird man die immer hungrigen Kerlchen nur durch Gewalt von ihrem neu gefundenen Schlaraffenland trennen können. Tut man dies durch Schläge auf den Rucksack, in dem sie sich gerade vollstopfen, dann darf man sich über die schleimig klebrige Substanz freuen, die aus zerplatzten und zerquetschten Mampfern quillt. In den meisten Fällen wird man einige Zeit schrubben müssen, um das Zeug zumindest halbwegs zu entfernen.

Ein Mampfer, der sich fast bis zum Platzen vollgestopft hat, spaltet sich vom Schritt aus nach oben in zwei Hälften, die dann innerhalb einiger Tage die fehlende Hälfte nachwachsen lassen. In dieser Zeit verkriecht sich ein Mampfer zumeist in einen dunklen engen Ort, was Rucksäcke leider erneut zum möglichen Zielgebiet werden lässt.

Bibrog hat zunächst noch versucht, die unbetenen Essensgäste einzeln aus seinem Proviantbeutel zu picken und in ein nahes Gebüsch zu schleudern. Als die aber immer und immer wieder kommen, wird es dem übermüdeten Zwerg endgültig zu bunt. Er nimmt seine große Axt und donnert diese mit aller Kraft mit der flachen Seite auf den Beutel. Ein Geräusch, als ob man auf eine Sammlung voller Zahnpastatuben springt ertönt, dann ist es still.

Als Bibrog den Beutel öffnet um nachzusehen, ziehen die Überreste der Mampfer ein Gewirr von schleimigen Fäden im Inneren. Unter einer Rezitation erlesener Zwergenflüche wandert der Beutel im hohen Bogen in die Büsche.

MAUS UND ÄHNLICHES

Mäuse, vielleicht auch Ratten und alle Kleintiere ähnlicher Größenordnung, die Menschen einzeln praktisch keinen Schaden zufügen können

Lebensraum

Wald, Buschland, Grasland, Felder, Tundra

Anzahl

Einzelne bis Hunderte

Eigenschaften

Körperkraft: 1

Ausdauer: 1 (40 AP)

Behändigkeit: 7

Beweglichkeit: 5 (Laufgeschw. 5)

Auffassungsgabe: -

Biss

Angriff +8 Geschw. 1 Schad. 0-1 2 AP

Abwehr

Ausw. +10

Schutz

keiner

Jeder Schaden wirkt immer auch auf die Ausdauer in gleicher Stärke.

Viel kleiner geht es mit den vorhandenen Regeln wirklich nicht mehr. Eine einzelne Maus richtet auf Menschen bezogen praktisch keinen Schaden an, es sei denn, sie beißt bei ihrer Gefangennahme in einen nackten Finger. In der Masse können Mäuse natürlich verheerend auf alles wirken, was sie gemeinsam annagen.



M

MÖRDERDORN

Ein halbkugelförmiger Körper, der mit stachelbewehrten Tentakeln auf seine Opfer schießt, um diese an sich heranzuziehen und dann auszusaugen

Lebensraum

Wälder und Buschland

Anzahl

Einzel

Eigenschaften

Körperkraft: 4

Ausdauer: 15 (300 AP)

Behändigkeit: 6

Beweglichkeit: 4 (Laufgeschw. 3)

Auffassungsgabe: -

Dorntentakeln

Angriff +8 Geschw. 5 Schad. W6+2 5 AP

Reichweite etwa 6 m

Auf ein Ziel in Menschengröße bis zu sechs Tentakeln, mit Waffen nur eine, mit Schilden 2-3 parierbar

Widerhaken lassen die Dornenspitze im Opfer stecken und verursachen beim Ziehen W3 Schaden (Rüstung hilft hier nicht mehr). Kraftgefecht gegen die summierte Kraft aller verhakten Arme, beide Seiten verlieren Ausdauer in Höhe des gegnerischen Kraftwurfs, Unterschied bedeutet heranziehen oder Abstand gewinnen in Metern.

Abwehr

Ausw. +8 5 AP

nur für nicht verhakete Tentakeln möglich

Schutz

Tentakeln gegen stumpfe Waffen 5

Eine Tentakel verkräftet 15 Punkte Schaden (noch nicht gezehntelt), bevor sie reißt, was dem Mörderdorn außer Verlust dieses Auswuchses (der in einigen Wochen nachwächst) nicht schadet.

Ausd (Zentralkörper) stumpfe Waffen 8, Klingengewaffen 12 Unterseite nur 5

Ein Mörderdorn besteht aus einem halbkugelförmigen Körper mit bis zu einem Meter Durchmesser, der sich auf vielen kleinen insektoiden Beinen langsam bewegen kann, meist aber an den Boden klammert (mit Körperkraft 12). Die Oberfläche der Kugel ist hart wie ein Schildkrötenpanzer, besitzt aber zahlreiche, etwa drei Finger breite Löcher, aus denen etwa handlange spitze knochige Dornen hervorragen (insgesamt bis zu hundert Stück).

Jeder Dorn sitzt am Ende einer schlaffen Tentakel, die der Mörderdorn explosionsartig mit Luft aufpumpen und dadurch mit hoher Geschwindigkeit von sich schleudern kann. Dieser Angriff erfolgt zwar recht ungezielt, geht aber dank einem Sinn für das Element Feuer grob in die richtige Richtung. Tentakeln, die daneben gingen, zieht der Mörderdorn innerhalb einiger Runden wieder ein, um sie bei Bedarf erneut abzufeuern.

Indem sich der Zentralkörper etwas dreht und durch Einziehen der bereits im Opfer verhakten Tentakeln versucht ein Mörderdorn, seine Beute in das Schussfeld weiterer Tentakeln zu bringen. Auf diese Weise blutet er es mehr und mehr aus, bis es schließlich in aller Ruhe von ihm leergesaugt werden kann. Nachdem das Blut ausgesaugt wurde, krabbelt der Mörderdorn auf den Kadaver und frisst ihn mit einem zentralen Maul voller scharfe Zähne, die sich in einer sternförmigen Anordnung auf der vergleichsweise weichen Unterseite befinden.

Um sein Ziel zu erreichen, verausgibt sich das Wesen notfalls vollständig, denn auch Tentakeln, die einfach nur feststecken, schaden einem Opfer, das an diesen zieht. Zur Not lässt sich der Mörderdorn mitschleifen, bis sein Opfer zusammenbricht.



Selbst ein großes Ziel wie ein Bär kann dadurch problemlos zum Opfer dieser Kreatur werden, zumal er sich nicht sinnvoll gegen solch ein Biest zu wehren weiß. Der Verlust von Tentakeln ist für einen Mörderdorn unbedeutend, nur eine Schädigung des gut gepanzerten Zentralkörpers kann ihm ein Ende bereiten.

Die Dornen an den Enden der Tentakeln sind innen hohl und werden deshalb von manchen zwielichtigen Gestalten benutzt. Sie könnten aber auch für medizinische Zwecke Anwendung finden.

Die Begegnung mit einem solchen Wesen ist mit Sicherheit beängstigend, vor allem wenn es erst einmal ein Opfer mit mehreren Tentakeln erwischt hat. Ist das Ziel aber nicht alleine, dann kann mit Verstand gegen einen Mörderdorn effektiv vorgegangen werden.

Indem er ihn umwandert, kann der Getroffene die maximale Anzahl der Tentakeln, in deren Reichweite er kommt, auf ein Viertel der Gesamtzahl begrenzen. Ein Mörderdorn konzentriert sich allein auf ein Ziel, da normalerweise andere Tiere bei seinem Angriff fliehen.

Es empfiehlt sich natürlich, möglichst schnell möglichst viele der Tentakeln auszuschalten und dabei nicht zufällig getroffen zu werden, während man dem Opfer hilft. Jede Art von harter Deckung ist dabei enorm hilfreich und auch harte Rüstung verhindert vielfach ein Versenken einer der Dornen.

Techniken, die gezielt Lücken in einer Rüstung ausnützen, können auch hier gut genutzt werden. Ausreichend schlanke Waffen, die eines der Tentakellöcher treffen, verursachen vollen Schaden, da sie direkt in die Weichteile des Wesens dringen.

Wenn man viel rohe Kraft zur Verfügung hat, kann man mit einem Kraftakt der Schwierigkeit 30 eventuell in gemeinsamer Aktion den Mörderdorn auf den Rücken drehen, was ihn bis auf das Abfeuern weniger weiterer Tentakeln nahezu wehrlos macht.

Bei einer Auseinandersetzung mit einem Mörderdorn sollte der Spielleiter über die Tentakeln sinnvoll Buch führen: Wie viele sind feuerbereit, wie viele durchtrennt, wie viele stecken im Opfer und wie viele werden gerade zurückgezogen. Spielchips, die auf einem kleinen Blatt mit entsprechenden Feldern verschoben werden, können hilfreich sein.

M

NIXE

Stets weibliche Meeresbewohnerinnen, die für ihre Fortpflanzung einen männlichen Partner eines Landvolkes benötigen, friedliebend und den Elementen Wasser und Leben verbunden

Lebensraum

Meer, meist in der Nähe von Inseln

Anzahl

Gemeinschaften von bis zu 100

Eigenschaften

Körperkraft: 6

Ausdauer: 12 (220 AP)

Behändigkeit: 14

Beweglichkeit: 17 (Schwimmgeschw. 20)

Auffassungsgabe: 10

Psyche: 16

Erscheinung: 18

Schlag

Angriff +6 Geschw. 5 Schad. W2+1 10 AP

Abwehr

Ausw. +17

Schutz

keiner

Besonderheiten

Gespür für Elemente

Nixen nehmen das Element Leben in einem weiten Umkreis um sich herum wahr. Noch intensiver ist ihre Bindung an das Element Wasser, das sie in einem Umkreis von etwa 20 m detailliert und bis auf einen Abstand von etwa 100 m diffus wahrnehmen.

Durch diese Wahrnehmung ist es fast unmöglich, eine Nixe im Wasser zu überraschen. Zusätzlich besitzen Nixen die Möglichkeit, die beiden Elemente Wasser und Leben zu beeinflussen. Dies geschieht ähnlich sanft wie die Einflussnahme von Elfen auf die verschiedenen Elemente.

Nachfolgend sind einige Beispiele genannt, die problemlos weiter ergänzt werden dürfen.

Beeinflussung von Strömungen

Für einige Runden verändert eine Nixe die Zyklen im Wasser um sich herum in ihrer Ausrichtung. Dadurch kann sie auf der Flucht ihre Geschwindigkeit (die oben angegebenen 20 mal drei, weil sie „rennt“) um bis zu 10 erhöhen (also insgesamt auf 70 steigern) und die Geschwindigkeit eines Verfolgers um denselben Wert reduzieren. Kosten: 10 AP pro Runde

Erquicken

Reglos im Wasser schwebend sammelt eine Nixe das Element um sich und verdoppelt so für bis zu fünf Runden ihre Regeneration an Ausdauerpunkten.

Heilung

An einem sicheren Ort verfällt die Nixe in einen Zustand tiefer Trance. Auf diese Weise heilen Wunden doppelt so schnell und Narben verblasen allmählich.

Sirenengesang

Hohen gesungenen Tönen können Nixen im Wasser eine klare Richtung und beeindruckende Reichweite verleihen. Auf diese Weise können sie über diverse Kilometer hinweg mit Ihresgleichen kommunizieren.

N

„In einem Fisch endet das schöne Weib.“ bringt es auf den Punkt. Eine Nixe besitzt einen Oberkörper, der dem einer bildschönen menschlichen Frau stark ähnelt. Die Augen sind mandelförmig, liegen etwas weiter außen im Gesicht und sind vor allem ein gutes Stück größer. Die dunkelblaue bis dunkelgrüne Iris füllt fast den gesamten sichtbaren Teil des Augapfels. Meist besitzen Nixen nur eine kleine Stupsnase, einen kleinen Mund und ein schmales Gesicht. Die Ohren sind ebenfalls klein und setzen am Kopf etwas weiter oben an als bei Menschen.

Etwa ab der Höhe des Bauchnabels geht der Körper in einen schlanken langen Schwanz über, dessen Haut allerdings nicht geschuppt ist, sondern eher an die eines Delfins erinnert, inklusive der breiten Schwanzflosse. An der Hüfte entspringen seitlich zwei kleine Flossen und am gesamten Rückgrat läuft eine etwa handspannenhohe Flosse entlang. Wenn eine Nixe schnell schwimmt, dann legt sie die Arme eng an den Körper, spreizt aber die Hände mit den Schwimmhäuten seitlich ab. Dadurch stabilisiert sie ihre Lage und kann zugleich ihren Kurs lenken.

Nixenhaar ist meist relativ kurz und besitzt einen grünlichen bis bläulichen Ton. Die einzelnen Haare sind dicker als bei Menschen und fühlen sich wachsartig, eher wie feiner Tang an. Obwohl diese Haare dem Wasser keinen all zu großen Widerstand entgegensetzen, werden sie, so sie doch einmal länger sind, geflochten, um nicht im Wege zu sein.

Bezüglich ihrer Fortpflanzung sind Nixen eine vermutlich einzigartige Erscheinung in dieser Welt, die auch ihr ausgesprochen attraktives Äußeres zumindest zum Teil erklärt. Nixen sind immer weiblich und benötigen einen passenden Partner. Geeignet sind dazu die meisten zweibeinigen Landbewohner wie Menschen, Elfen, Kolosse und sogar Gnome oder Halblinge.

Eine empfängnisbereite Nixe sucht die Nähe von Schiffsrouten, öfter aber noch einen Hafen eines meist eher einsamen Dorfes an der Küste auf und lockt einen geeigneten Mann zunächst mit ihren optischen Reizen. Kommt sie ihm genügend nahe, dann sondert sie sehr stark aphrodisierende Substanzen ab, die einen Mann schnell einen Großteil seines gesunden Menschenverstandes kosten.

So man eine solche Annäherung nicht frei ausspielen möchte, kann auf Psycheprüfwürfe zurückgegriffen werden (W20 + Psyche), die beispielsweise mit einer Schwierigkeit von 15 beginnen. Jeder Misserfolg bedeutet eine Runde, in der der Spielleiter das grobe Verhalten der Spielfigur mitbestimmt und eine Erhöhung der Schwierigkeit für weitere Würfe um einen Punkt.

Nixen sind, bedingt durch die enge Bindung an das Element Leben, nicht bössartig und versuchen, Schaden für ihren landbewohnenden Partner zu vermeiden. Im Liebesspiel mit einer Nixe kann aber auch sie die Kontrolle verlieren, was zum Ertrinken des Mannes führen kann, wenn die Nixe völlig vergisst, dass nur sie unter Wasser atmen kann. Kommt es zu einem solchen tragischen Ereignis, macht sich die Nixe meist heftigste Vorwürfe und erscheint häufig am Strand, in dessen Nähe ihr Partner ertrank. Ihr klagender Gesang kann einem bei Nacht einen kalten Schauer über den Rücken jagen.

In den meisten Fällen endet eine solche Begegnung für den beteiligten Mann zum Glück nur mit einer heftigen Erkältung und körperlicher Erschöpfung, sowie einer ordentlichen Portion Liebeskummer, denn nach einer intensiven Nacht entschwindet die Nixe meist wieder im Meer und kehrt nur selten wieder. Es gibt aber auch sehr romantische Geschichten von einer beidseitigen tiefen Zuneigung, die aus einer solchen Begegnung erwuchs.

Ebenso gibt es Geschichten von Schiffbrüchigen, die unweit der Küste verunglückten, aber zu schwach waren, um diese zu erreichen. Dennoch fanden sie sich am Morgen des nächsten Tages im weichen Sand des Strandes wieder. Nixen retten tatsächlich Ertrinkende. Für einen weiten Transport von hoher See bis zu einem fernen Ufer fehlt einer Nixe aber die Kraft.

Nixen entfernen sich von ihrem Zuhause, das meist eine Höhle in einer Felswand unter Wasser ist, nur selten weiter als einige Kilometer. Viele Meerestiere reagieren gegenüber ihnen zwar friedlich, aber der Ozean ist für eine Nixe alles andere als eine ungefährliche Umgebung.

Oljesh war schon immer ein in sich gekehrter Junge, aber während er zum Mann heranwächst, wird er immer stiller. Oft fährt er alleine aufs Meer hinaus zum Fischen und kehrt erst sehr spät wieder. In der letzten Zeit kam er immer wieder zwei oder drei Tage nicht zurück und seine alte Mutter kommt dann fast um vor Sorge und läuft rastlos durchs Dorf. Doch nun ist Oljesh wieder da und er redet und redet ohne Unterlass wie noch nie in seinem Leben. Er habe die Frau seines Lebens gefunden und er müsse seiner Mutter unbedingt etwas zeigen, unten am Strand.

Dort, im letzten verblassenden Licht führt er die zittrige alte Frau bis ganz nach vorne auf dem Steg, wo er sich auf den Bauch legt und mit der flachen Hand immer wieder in einem bestimmten Rhythmus auf die Wasseroberfläche klatscht. Schließlich taucht in einiger Entfernung eine langegezogene Rückenflosse aus dem spiegelnden Wasser auf und nähert sich langsam. Oljesh's Mutter will schon eine Warnung rufen, da erhebt sich zögerlich der Kopf einer bildhübschen Frau aus dem Wasser.

Lange Zeit starren sich die alte Frau an Land und die junge Frau im Wasser nur unsicher an. Dann hebt die Schwimmerin zögerlich ihre Hände über das Wasser. Darin liegt ein kleines Geschöpf mit dem Oberkörper eines Menschen und einem noch kurz geratenen Schwanz eines Delfins. Ganz langsam kommt die Nixe dem Steg näher, während Oljesh seiner Mutter ins Ohr raunt: „Das ist deine Enkeltochter, Mama.“

Wieder sehen sich die beiden Frauen lange nur stumm an, dann geht die Alte mühsam in die Hocke und reckt die zittrige Hand der Nixe und ihrer kleinen Tochter entgegen. Als die von Altersflecken übersäte Hand die zarte Haut der Kleinen berührt, erscheint langsam ein Lächeln, erst auf den Zügen der alten Frau, dann auch auf den Lippen der Nixe.

PENETHLEHEL

Hauchzarte, lebende Gespinste, die das Element Leben sammeln und damit verletzte Pflanzen, eventuell aber auch Wunden von anderen Lebewesen heilen können

Lebensraum

Großer Wald

Anzahl

Einzel

Eigenschaften

Körperkraft: 1

Ausdauer: 1 (100 AP)

Behändigkeit: 16

Beweglichkeit: 3 (Geschw. 3)

Auffassungsgabe: 2

Psyche: 12

Schutz

keiner

Andere Besonderheiten

Penethlehel können die Heilung eines Organismus, den sie berühren, deutlich beschleunigen. Dies kann bis zu zwei volle Punkte an Schaden bedeuten, der binnen eines Tages regeneriert wird. Wunden verheilen dabei ohne jede Narbe.

Ist ein Leben bedroht, dann kann ein Penethlehel sich selbst opfern, um den Tod des Verletzten zu verhindern. In diesem Fall reduziert er den Verlust bei Körperkraft und Ausdauer sofort um bis zu zwei volle Punkte pro Runde und erleichtert dadurch weitere rettende Maßnahmen.

Penethlehel, „Lebensweber“ sind seltsame Kreaturen, die eng mit dem Element Leben verbunden sind. Sie erscheinen wie ein sternförmiges Netz von nach außen immer feiner verästelnden Spinnweben. Eine genaue Grenze, wo diese enden, ist nicht erkennbar, denn sie werden irgendwann so fein, dass sie auch mit den schärfsten Augen nicht mehr zu sehen sind. Der Kern eines solchen Wesens, der bei genügend Licht mit bloßem Auge erkennbar ist, hat einen Durchmesser von ungefähr einem Meter, die unsichtbaren Verästelungen reichen viele Meter in die Umgebung.

Ein Penethlehel sammelt ganz langsam das Element Leben in sich, während er durch den Großen Wald driftet. Dabei kann auch schon ein schwacher Windstoß ihn an einen anderen Ort treiben. Jede Bewegung eines Wesens mit Substanz durch ihn hindurch zerstört einen Teil des Gespinstes, der sich aber zügig wieder erholt. Beim allabendlichen Regen im Großen Wald zieht sich ein solches Geschöpf meist zusammen zu einem leichten Knäuel, das die Konsistenz eines Watteballen und in etwa Faustgröße besitzt.

Wo ein Penethlehel auf irgendeine Art von Wunde trifft, beginnt er bald schon, Fasern seines so feinen Körpers in diese einzuweben. Obwohl dies in den meisten Fällen an verletzten Pflanzen geschieht, schreckt er auch nicht vor Wunden anderer Lebewesen zurück. Damit er dort sein Werk verrichten kann, muss der Verletzte allerdings still liegen und vor allem Geduld haben. Gibt es mehrere Verwundete, dann kümmert sich ein Lebensweber immer nur um die momentan schwerste Verletzung.

Wie oben angemerkt opfert sich ein solches Wesen im Extremfall selbst, indem es sich mit seiner gesamten Substanz in eine Wunde einbringt und diese zumindest zum Teil schließt. Das Ziel dieser Rettung

wird meist deutlich wahrnehmen, dass es von einer sanfteren, aber doch intensiveren Kraft erfüllt wird. In so manchem Fall mag ein solches Erlebnis zu einer neuen Sichtweise bezüglich des Großen Waldes und des Elements Leben führen.

Penethlehel vermehren sich, indem sie sich nach genügend Ansammeln des Elements Leben in mehrere kleinere Gespinste auftrennen, die der Wind dann nach und nach in verschiedene Richtungen treibt.

Sollte es zu dem extrem unwahrscheinlichen Zusammentreffen zwischen einem Penethlehel und einem Untoten kommen, dann wird sich der Lebensweber ebenfalls vernichten, wenn er versucht die wandelnde große Wunde zu schließen. Stark verwesene Untoten kann dies allerdings im Gegenzug einen Großteil oder sogar ihre gesamte Beweglichkeit nehmen.

P

Zitternd schleppt sich Amalinn zwischen die großen Wurzeln. Ihr ist übel vor Schmerzen in dem Bein, aus dem ein Stück des Knochens ragt. Die Haut an Armen und Beinen ist von träge blutenden Schürfwunden überzogen, wo sie versuchte, ihren Sturz von der hohen Wurzel abzubremsen. Erschöpft dämmert sie in einen traumlosen Schlaf.

Als sie in der Nacht erwacht, spürt sie eine wohlige Wärme, will aber zunächst nicht glauben, dass die mörderischen Schmerzen nun zu ertragen sind. Sie öffnet die Augen und blickt unglaublich auf ihr Bein. Über der gesamten Wunde hat sich eine dünne Haut gebildet und über ihr schwebt ein in der Dunkelheit blass silbrig schimmerndes Gewebe, dessen Fasern sich in Richtung der Wunde bündeln. Während sie zusieht, glaubt sie zu erkennen, wie sich Faden um Faden in einem filigranen Muster darüber legt.

Die Elfe weiß genügend von der Heilkunst, um zu erkennen, dass der unerwartete Helfer zwar die Blutung gestillt hat, aber dass der fehlplatzierte Knochen nicht so bleiben kann. Nach vielen ängstlichen Atemzügen klemmt sie sich ein Stück Holz zwischen die Zähne, richtet sich halb auf und presst den Knochen mit einem widerlichen Knacken wieder ungefähr an seine korrekte Position. Ihr Schmerzensschrei hallt weit durch den Wald, bevor sie bewusstlos zusammenbricht.

Als sie aus ihrem Delirium wieder erwacht, ist der Lebensweber immer noch da und die neu aufgebrochene Wunde ist wieder mit einer zarten Haut verschlossen. Mühsam kann Amalinn sich einige Beeren zusammensammeln und Wasser aus dem Moos pressen, so dass sie nicht verhungert oder verdurstet. Bei jeder schnellen Bewegung zieht sich der Penethlehel kurz zurück, kommt aber immer wieder zu ihr. Nach drei Tagen ist das Bein so weit geheilt, dass sie sich aufrichten und sehr vorsichtig gehen kann. Der Unterschenkel wird für den Rest ihres Lebens krumm bleiben, aber Amalinn lebt und besitzt noch beide Beine.

PFERD

Vier Beine, kann viel tragen oder ziehen und wenn man es geübt hat, kann man sogar auf ihm reiten

Lebensraum

Steppe, Grasland

Anzahl

Herden bis zu einigen Dutzend

Eigenschaften

Körperkraft: 18 (Tragkraft 250)

Ausdauer: 15 (250 AP)

Behändigkeit: 6

Beweglichkeit: 17 (Laufgeschw. 60)

Auffassungsgabe: -

Austreten

Angriff +8 Geschw. 8 Schad. W8+6 20 AP

Treffer schleudert menschengroße Ziele einige Schritt zurück

Erhobene Vorderhufe

Angriff +10 Geschw. 15 Schad. W8+6 15 AP

Abwehr

Ausw. +10

Schutz (Fell)

KöK 1 Ausd 1 Beh 1 Bew 1 Auff - Ersch 1

Sondertechniken

Gezielter Tritt

Nur ausgebildete Schlachtrösser sind in der Lage, ihre Hufe gezielt in einem Kampf einzusetzen. Angriff mit den Vorderhufen mit +15 und Schaden W8+9

Da Pferde oft als Reittier dienen, ist oben die Tragkraft mit angegeben. Diese sollte nur als grobe Richtlinie genutzt werden. Geschickter dürfte eine grobe Abschätzung für Beweglichkeit und Geschwindigkeit eines Last- oder Reitpferdes sein.

Pferde müssen für ihre unterschiedlichen Aufgaben als Nutztiere passend trainiert werden. Die verschiedenen Rassen eignen sich dabei mehr oder weniger gut für die unterschiedlichen Einsatzgebiete. Ein außergewöhnliches Tier besitzt dann nicht nur etwas höhere Eigenschaften, sondern vor allem den einen oder anderen Bonus auf verschiedene Fähigkeiten, etwa die Laufgeschwindigkeit oder mehr Disziplin in kritischen Situationen.

QUALLE

Teils nur glibberig und eklig, teils lebensgefährlich giftig

Lebensraum

Meer

Anzahl

Einzel bis mehrere Hundert oder Tausend

Eigenschaften

Körperkraft: 1

Ausdauer: 1 (20 AP)

Behändigkeit: 1

Beweglichkeit: 1 (Schwimmgeschw. 3)

Auffassungsgabe: -

Nesselfäden

Kein aktiver Angriff

Gift (Feuerqualle)

Wirkung: starkes Brennen, dadurch -1 auf Würfe, die von der Behändigkeit abhängen Die Wirkung tritt sofort in voller Stärke ein und ebbt nach einer Stunde wieder ab. Salben können das Brennen verringern. Schwierigkeit: 10

Gift (Seewespe)

Wirkung: Lähmung der Muskulatur (alle körperlichen Eigenschaften sinken auf Null, was nicht als Wunden zählt) und der Atmung bis hin zum Tod. Die Lähmungserscheinungen beginnen sofort, der Tod tritt bei intensivem Kontakt binnen weniger Runden ein. Nur sofortige Behandlung kann ihn verhindern. Schwierigkeit: 35
Ist der Kontakt nur gering, dann legt sich die Lähmung nach einigen Stunden. Es bleiben Spuren, die nur langsam und meist mit Narben verheilen (evtl. dauerh. Schädigung der Ersch.).

Abwehr

Ausweichen +2

Schutz

keiner

Die beiden genannten Gifte sollen grob die Bandbreite umreißen, die sich bei solchen Tieren ergibt. Weder Feuerqualle noch Seewespe existieren in genau dieser Form in Feenlicht, sie dienen aber als vergleichende Orientierung.

Neben diversen meist brennenden und lähmenden Giften unterschiedlicher Stärke existieren natürlich auch Quallen, deren Gift für Menschen viel zu schwach und deshalb praktisch kaum spürbar ist.

Die Einstufung als potenziell angriffslustig bezieht sich in diesem Fall nicht auf tatsächlich aggressives Verhalten, sondern auf die Gefahr, die von teils extrem giftigen Tieren ausgeht.

A stylized, white letter 'Q' is centered on a horizontal gradient bar that transitions from dark brown on the left to light brown on the right.

RAUBSPECHT

Bussardgroßer Fleischfresser, der seine Beute tötet, indem er ihr mit harten Schnabelschlägen das Genick bricht

Lebensraum

Gras- und Buschland, Wald

Anzahl

Einzel

Eigenschaften

Körperkraft: 5

Ausdauer: 8 (160 AP)

Behändigkeit: 12

Beweglichkeit: 13 (Fliegen bis 75)

Auffassungsgabe: -

Krallen

Angriff +16 Geschw. 8 Schad. W3+2 (s.u.) 10 AP
Schaden wird bei einem typischen Angriff in den Nacken (evtl. Überraschung mit Schwierigkeit bis zu 30) zu Bonus für nachfolgende Kraftgefechte

Schnabel

Angriff +11 Geschw. 6 Schad. W4+3 15 AP
Parade nur mit sehr kurzen Waffen möglich

Nackenschläge

Nach erfolgreichem Kraftgefecht drei Schläge in schneller Folge mit Schaden bei Beweglichkeit und Ausdauer
Angriff +16 Geschw. 3/6/9 Schad. W4+4 15 AP
Parade unmöglich

Abwehr

Ausw. +16

Schutz (Gefieder)

KöK 11 Ausd 1 Beh 1 Bew - (Flügel)

Raubspechte haben etwa die Größe eines Bussards. Das Gefieder ist in diversen Grüntönen gescheckt. Die äußersten Federn der Schwingen und die Schwanzfiederung ist leuchtend orange.

Seine Beute fliegt ein Raubspecht von hinten an, krallt sich dann am Rücken fest und schlägt in schneller Folge hart auf den Nacken ein, bis dieser bricht. Kleintiere tötet er dadurch schnell, gegen größere Ziele ist diese Angriffsweise aber weniger effektiv, allein schon, weil die Absorption einer Rüstung für jeden einzelnen Schlag zählt.

Ziele, die größer sind als ein Halbling, wird dieser Vogel aber auch meiden. Einzig bei Verteidigung seines Nestes, das meist versteckt im Gras liegt, geht ein Raubspecht auch einen größeren Gegner an. Dabei attackiert er jedoch meist mit Krallen und Schnabel von vorne.



R

RIESENADLER

Spannweiten bis dreißig Meter, scharfe Krallen und ein kräftiger Schnabel, da passen auch Kleinwale ins Beuteschema, Menschen dagegen sind uninteressant

Lebensraum

Greise Berge

Anzahl

Ein bis zwei

Eigenschaften

Körperkraft: 75

Ausdauer: 70 (800 AP)

Behändigkeit: 18

Beweglichkeit: 25 (Laufgeschw. 30, Fliegen 320)

Auffassungsgabe: -

Klaue aus dem Flug

Angriff +30 Geschw. 45 Schad. 3W20+20 20 AP

Parade unmöglich, Ausweichen mit +10, allerdings ohne Möglichkeit eines eigenen Angriffs

Ein Opfer wird bei verlorenem Kraftgefecht gepackt und davongetragen.

Schnabel

Angriff +32 Geschw. 30 Schad. 3W20+50 40 AP

Parade unmöglich

Abwehr

Am Boden: Ausw. +15

In der Luft: Ausw. +30

Schutz (Gefieder)

KöK 10 (Hals, Beine) Ausd 12 (Rumpf)

Beh 10 (Kopf, Klauen) Bew 8 (Flügel)

Angriffe auf die Klauen und den Kopf mit -2, alles andere ohne Abzüge, so man es überhaupt erreichen kann

Sondertechniken

Flügelschlagen

Aufsteigen zum Flug erzeugt einen starken Wind, der bei verfehltem Kraftwurf gegen Schwierigkeit 25 umwirft und kleine Geschosse verweht (Angriff mit -10), 50 AP

Andere Besonderheiten

Riesenadler haben ein unübertroffenes Sehvermögen. Sie erkennen noch auf eine Entfernung von einem Kilometer eine Maus, die über einen Fels huscht. Allerdings kümmern sie sich praktisch nie um so winzige Geschöpfe.



R

Riesenadler erreichen Spannweiten von bis zu dreißig Metern bei einer Körperlänge (Schnabel bis Schwanzspitze) von bis zu zwölf Metern. Damit sind sie ähnlich groß wie ausgewachsene Drachen und können diese im Fall eines Konfliktes auch schwer verletzen. Trotzdem wird ein Riesenadler gegen einen intelligenten und hinterlistigen Drachen fast immer den Kürzeren ziehen, denn gegen dessen Feuermagie ist er machtlos. Beide Könige der Lüfte gehen sich zumeist aus dem Weg.

Der Körperbau eines Riesenadlers ist dem eines normalen Adlers zwar ähnlich, das große Tier besitzt aber einen schlanker anmutenden Körper im Vergleich zu den weiten Schwingen. Das Gefieder an Rücken und Flügeln ist grau, manchmal schon schwarz, der Bauch ist fast weiß und der Kopf der Männchen ist durch eine auffällig rostbraune Kappe gekennzeichnet.

Die Schwungfedern eines Riesenadlers können mehrere Meter lang sein, sind leicht und dennoch wind- und regenfest. Die großen Vögel verlieren zwar seltener als ihre kleinen Verwandten, aber dennoch oft genug, um in den kleinen Ländern am Westrand der Greisen Berge als hoch geschätztes Baumaterial für Dächer oder auch Segel zum Einsatz zu kommen.

Riesenadler nisten fast ausschließlich in den Greisen Bergen. Ihre Horste liegen dort, gemessen an ihrer immensen Größe, erstaunlich dicht beieinander. Selten liegen zwischen ihnen mehr als einige dutzend Kilometer. Trotz dieser Tatsache gibt es insgesamt

gerade einmal an die hundert Paare der wahrlich majestätischen Vögel.

In dem schmalen Streifen flachen Landes zwischen den Greisen Bergen und dem Meer liegen nicht viele und vor allem keine allzu großen Reiche. Für die wenigen Bewohner dieser Gegend aber gehört die Silhouette eines Riesenadlers, der hoch oben ihr Land quert, zum Alltag, denn die Vögel jagen auf dem Meer, ganz ähnlich wie ihre kleinen Vettern Fische aus einem See fangen. Allerdings ist ihre Beute beträchtlich größer.

Auf der Suche nach geeigneter Nahrung legt ein Riesenadler leicht hundert Kilometer und mehr zurück und schleppt seine Beute auch über diese weite Distanz zurück zu seinem Horst.

Jemand, vorzugsweise eine Spielerfigur, sieht hoch oben einen schwer beladenen Riesensadler, der von See her heimkehrt und beobachtet ihn vielleicht eine Weile. Da taucht ein zweiter Riesensadler auf und macht dem ersten seine Beute streitig. Dieser verliert den riesigen Fisch schon bald aus einer Klaue und gerät ein wenig ins Schlingern.

Es könnte ja durchaus sein, dass ihm die Beute vollständig entgleitet und dann zu einem kleinen Meteoriten mit respektabler Durchschlagskraft mutiert. Die Bewohner der nahen Siedlung sollten schnellstens gewarnt werden, noch bevor es dazu kommt!

Das Durcheinander einer überstürzten Fluchtaktion benötigt einiges an Organisationstalent. Außerdem mag es da einen starrköpfigen Alten geben, der partout nicht sein Haus verlassen will. Oder eines der Kinder ist in der Höhle, wo alle Zuflucht suchen, nicht zu finden.

Egal, ob der Fisch nun fällt und ob er dann im Dorf aufschlägt oder nicht, die Suche nach einem Vermissten kann einen gehörigen Nervenkitzel verursachen, wenn man von hoch oben immer wieder aggressive Schreie der streitenden Vögel hört.

R

SCHATTENSTERN

Einen Meter durchmessende Kreaturen mit mehreren Armen und erhobenem runden Mittelteil, können blitzartig das Element Licht sammeln, dadurch Dunkelheit verursachen und kurz danach einen Lichtblitz als Verteidigung einsetzen

Lebensraum

Höhlen, Steinlandschaften

Anzahl

Bis zu 20

Eigenschaften

Körperkraft: 5

Ausdauer: 5 (100 AP)

Behändigkeit: 4

Beweglichkeit: 2 (Kriechgeschw. 8)

Auffassungsgabe: -

Zwei giftige Arme

Angriff +8 Geschw. 25 Schad. 0 5 AP

Ab Rüstungsabsorption 2 ohne Wirkung

Gift

Wirkung: bei einem Treffer starke Sehstörungen nach 10 Runden (bis -5 auf Würfe bei denen das Sehen entscheidend ist), Dauer bis zum Eintritt verkürzt sich pro weiteren Treffer um 2 Runden; bei bereits getrübter Sicht optische Halluzinationen, die nach gleichen Regeln die Abzüge pro Treffer um -1 steigern.

Wirkung verringert sich um einen Punkt pro 12 h Ruhe und kontinuierliche Behandlung kann die Erholungsgeschwindigkeit maximal verdoppeln.

Schwierigkeit: 33

Abwehr

Ausweichen +3

Lichtmagie in der Nähe hat nur 50 % Wirkung

Schutz (ledrige Haut)

KöK 2 (Arme) Ausd 3 (Körpermitte Angr. -2)

Beh 2 (Armspitzen)

Bew 1 (Körperunterseite Angr. -5)

Sondertechniken

Dunkelheit

alle 30 Runden

Bereich vollständiger Dunkelheit um den Stern herum mit bis zu 4 m Durchmesser, der schlagartig entsteht; hält 30 Runden an, kann dann aber erneuert werden.

Lichtblitz

bis zu 5 Runden nach Erzeugen der Dunkelheit

Nicht abwehrbar (Lichtmagie) Geschw. 1

Schaden bei Verstand: 2W20 (nicht lebensbedrohlich), Rüstung schützt nicht,

Blendung für 10 min pro Schadenspunkt, bei 40

Schaden dauerhafter Verlust der Sehfähigkeit

Schattensterne haben eine gewisse Ähnlichkeit mit Sehsternen, sind aber mit einem Durchmesser von gut einem Meter relativ groß. Bis zu neun fleischige Arme zweigen von einem rundlichen Zentralkörper ab und heben diesen einige Handbreit vom Boden ab. Der gesamte Körper ist auf der Oberseite durch eine ledrige glatte Haut geschützt, die bräunlich bis schwarz gefärbt ist und ölig glänzt. Die Unterseite der äußeren Drittel der Arme besteht aus hunderten von kleinen, insektenartigen Beinchen, auf denen sich der Stern fortbewegt.

Schattensterne sind eigentlich harmlose Aasfresser. Sie kriechen auf ihre Beute und lösen die Weichteile mittels Verdauungssäften aus zentralen Drüsen auf der Körperunterseite auf. Anschließend saugen sie den entstehenden Brei durch Tentakelfortsätze die rund um den Drüsenbereich entspringen, wieder auf. Dieser Prozess ist sehr langsam – ein Schattenstern braucht zum Verzehren eines Rehs mehrere Wochen.

Alle Fähigkeiten eines Schattensterns sind dazu da, andere Aasfresser abzuwehren und sich zu verteidigen. Beim ersten Angriff erzeugt ein solches Tier schlagartig Dunkelheit um sich herum.

Ein Schattenstern verschiebt das Element Licht, statt es zu verändern. Die gespeicherte Helligkeit kann er kurze Zeit halten und bei Bedarf in einem gleißenden, sehr gut gezielten Lichtblitz auf ein Einzelziel wieder abgeben. Da das zumindest zeitweise für Blindheit sorgt, genügt das gegen die meisten Feinde als Abwehr.

Kommt ihm doch etwas zu nahe, so verdirbt ihm meist das Kontaktgift auf der gesamten Haut des Tieres schnell den Appetit. Das Gift von Schattensternen ist nicht lebensbedrohlich, aber sehr schwer zu behandeln und zugleich sehr gut haltbar. Eine schwache Wirkung kann sich auch schon einstellen, wenn man direkten Hautkontakt mit den Spuren des Tieres hat.

Bei so manchem Mörder, aber auch dem einen oder anderen Apotheker ist das Gift sehr begehrt. Die Ernte von einem ausgewachsenen Stern kann bis zu 3 Goldstücke einbringen.

Brog der Zwerg, Narim, eine Halblingdame und Neoglamm, angehender Visionist, entdecken in einem alten vermoderten Weinkeller einen Schattenstern auf den kürzlich vergifteten Ratten. Narim nähert sich und ist fasziniert von der schlagartig entstehenden Dunkelheit. Brog merkt, dass sich das Licht um den Stern verändert, misst dem aber keine große Bedeutung zu, da er als Zwerg immer noch sieht.

Nur Neoglamm macht schnell einen Schritt zurück, denn dank seiner Ausbildung ist ihm klar, dass dieses seltsame Wesen irgendwo hin muss mit dem absorbierten Element Licht.

SCHLANGE – GIFT

Von einfachen Nattern bis hin zu Mamba, Cobra und Viper ist vieles durch kreative Anpassung dieser Werte möglich

Lebensraum

Buschland, Dschungel, Grasland, Großer Wald, Felder, Seen und Flüsse, Wüste, Wald

Anzahl

Meist Einzelgänger

Eigenschaften

Körperkraft: 5

Ausdauer: 8 (150 AP)

Behändigkeit: 12

Beweglichkeit: 12 (Kriechgeschw. 14)

Auffassungsgabe: -

Biss

Angriff +16 Geschw. 4 Schad. W4 10 AP

Gift

Wirkung: heftige Schmerzen und innere Blutungen (-5 auf alle Würfe und -0,1 Ausdauer pro Minute) Schmerzen beginnen sofort (mit -1), Blutungen nach etwa fünf Minuten

Der Schmerzabzug steigert sich alle fünf Runden um -1. Die Wirkung hält eine Stunde an.

Sofortige Behandlung verhindert den Schmerz und sorgt nur für geringe Blutungen, die innerhalb einer Stunde zum Verlust von 1-2 vollen Punkten Ausdauer führen. Bereits länger wirkendes Gift kann nur mit Gegengift oder Magie bekämpft werden.

Schwierigkeit: 20

Abwehr

Ausw. +10

Schutz (Schuppen)

KöK 1

Schaden bedeutet auch entsprechenden Abzug auf Angriff, Verteidigung und Ausdauerregeneration. Schwere Waffen mit scharfen Klingen verursachen doppelten Schaden.

Sondertechniken

Tarnung

Da Giftschlangen oft farblich gut an die Umgebung angepasst sind, sind sie nur schwer zu entdecken. Schleichwurf oder Versteckenwurf (W20 +20 bis +30) wird zur Schwierigkeit für das Opfer, um eine Überraschung zu vermeiden; bei Erfolg erfolgt der Angriff wie gegen ein Ziel ohne Verteidigung.

Giftschlangen sind so unterschiedlich, dass hier nicht alle Sorten aufgezählt werden können. Auch ihre Gifte wirken sehr verschieden. Das Beispiel entspricht dem Gift einer Viper und liegt im mittleren Bereich. Es gibt Schlangen, deren Gift einen großen Kerl zügig tötet, und andere, die einem Menschen kaum mehr bescheren als leichtes Unwohlsein. Wie die meisten Tiere suchen auch Schlangen nicht aktiv den Konflikt mit Zweibeinern.

SCHLANGE – WÜRGE

Python, Anakonda oder in dieser Welt auch Schlimmeres

Lebensraum

Dschungel, warme Sümpfe

Anzahl

Meist Einzelgänger

Eigenschaften

Körperkraft: 12

Ausdauer: 15 (250 AP)

Behändigkeit: 10

Beweglichkeit: 10 (Laufgeschw. 20)

Auffassungsgabe: -

Biss

Angriff +16 Geschw. 8 Schad. W6+2 10 AP

Ein Kraftgefecht entscheidet, ob die Schlange beginnen kann, ihr Opfer zu umschlingen.

Abwehr

Ausw. +10

Schutz (Schuppen)

KöK 2

Schaden bedeutet auch entsprechenden Abzug auf Angriff, Verteidigung und Ausdauerregeneration. Größere Waffen mit scharfen Klingen verursachen +5 Schaden.

Sondertechniken

Würgen

Nach erfolgreichem Festhalten beginnt die Schlange, ihr Opfer zu umschlingen. In der ersten Runde ist dazu ein normales Kraftgefecht notwendig (s.o.). Pro bereits vergangene Runde erhält die Schlange darauf zusätzlich +2 bis maximal zur dreifachen Körperkraft. Jede Seite verliert AP in Höhe des gegnerischen Kraftwurfs, das Opfer erhält an gequetschten Körperteilen 0,1 Schaden pro bereits vergangene Runde. Nur steife Rüstung schützt dagegen.

Tarnung

Da viele Schlangen farblich gut an die Umgebung angepasst sind, sind sie nur schwer zu entdecken. Schleichwurf oder Versteckenwurf (W20 +15 bis +25) wird zur Schwierigkeit für das Opfer, um eine Überraschung zu vermeiden; bei Erfolg erfolgt der Angriff wie gegen ein Ziel ohne Verteidigung.

Die Beschreibungen beziehen sich auf eine Würgeschlange von 5-6 Metern Länge, die auch ein menschengroßes Opfer packen und zerquetschen kann. Es gibt auch hier eine große Bandbreite, was Größe und Werte betrifft.

Würgeschlangen ausreichender Größe erachten auch große Gegner als potenzielle Beute. An Kolosse trauen sich aber nur sehr große Exemplare und keine Schlange wird versuchen, sich einen Riesen oder Zentauren einzuverleiben.

SCHNAPPSCHLINGE

Tiere mit pflanzenartigem Aussehen, langer dünner Körper, Kopf aus vier Kiefern, umgeben von großen Fangdornen, fängt ihre Opfer mit einem Überraschungsangriff von oben

Lebensraum

Warme Wälder und Dschungel

Anzahl

Bis zu 30

Eigenschaften

Körperkraft: 1-15

Ausdauer: 5 (100 AP)

Behändigkeit: 6

Beweglichkeit: 4 (Kriechgeschw. 5)

Auffassungsgabe: -

Schnappangriff

Angriff +10 Geschw. 15

Schaden von 1 bis W12+15 10 AP

Überschungsangriff von oben mit einer Schwierigkeit von 20-30 bei der Überraschung Schwaches Gift sorgt für Verlust von 1 AP pro Runde zu Beginn, der sich alle 5 Runden um einen Punkt steigert, wenn der Kontakt zu den Dornen der Schnappschlinge anhält; max. 5 AP pro Runde

Losreißen erfordert ein Kraftgefecht mit Ausdauerverlust in Höhe des gegnerischen Wurfs.

Biss

Schad. 1 bis W6+3 10 AP

Nur gegen gepackte Opfer möglich, dann aber mit sicherem Treffer

Abwehr

Ausw. +5 10 AP

Schutz (Schuppen)

KöK 3 (Kopf) Ausd 1 Beh 1 Bew 1

Treffer des Körpers verursachen Abzug auf Ausdauer, Behändigkeit und Beweglichkeit

Eine Schnappschlinge ist ein Tier, auch wenn man den langen schlangenartigen Körper mit seinen faserigen grünen Schuppen leicht mit einer Ranke verwechseln kann. Er endet in einem breiten, vorne flachen Kopf, der der Knospe einer Mohnblüte ähnelt. Öffnet sich diese, dann zeigen sich auf den vier Kiefern nadelscharfe Zähne.

Hinter dem Kopf befindet sich ein fleischiger Wulst, aus dem wie ein Kragen acht gebogene Dornen sprießen, die mit ihren Spitzen ein kleines Stück vor dem Maul zusammentreffen, wenn sie nach vorne geklappt werden. Im Gegensatz zum sonst grünen Körper besitzen die Spitzen dieser Dorne eine dunkelrote Färbung.

Schnappschlingen wachsen ihr ganzes Leben lang. Selbstständig gewordene Jungtiere sind kaum länger als eine Handspanne, alte Exemplare bringen es auf eine Länge von mehreren Metern.

Unabhängig von der Größe jagen Schnappschlingen immer auf die gleiche Weise. Sie wickeln sich mit ihrem Schwanzende fest um einen Ast, der niedrig genug hängt, und lauern regungslos auf Beute. Dabei gehen sie nur Tiere an, die maximal doppelt so groß sind wie ihr Kopf. Selbst eine ausgewachsene Schnappschlinge wird maximal einen Halbling attackieren, nie aber einen Elf oder Menschen.

Der Angriff erfolgt, indem die Schnappschlinge ihren schweren Kopf auf das Opfer fallen lässt, wobei sie auf das Überraschungsmoment angewiesen ist. Durch den Ruck, wenn ihr Körper die maximale Länge erreicht hat, schlagen die Dornen am Kopf nach vorne und bohren sich in das Ziel. Das schwache Gift und die Tatsache, dass sie sofort beginnt zu fressen, führen bald zum Verenden des Tieres, das dann langsam in den Baum hinauf gezogen wird, um dort verspeist zu werden.

Zur Vermehrung benötigen Schnappschlingen keinen Partner, sie legen klebrige Eier, die um ihren Schwanz herum am Ast haften. Sind die Jungtiere geschlüpft, werden sie etwa zwei Monate lang vom Muttertier mit Beute versorgt, bis die Kopfdornen beginnen zu sprießen. Dann gehen die Jungtiere selbst auf die Jagd.

Schnappschlingen gehen wie bereits angemerkt keine größeren Ziele an, aber ein Ast, auf dem sich mehrere erwachsene Exemplare tummeln, macht einen sehr bedrohlichen Eindruck und ein Muttertier wird seine Jungen im Extremfall mit einem gezielten Angriff verteidigen. Abgesehen von einem ersten Sturzangriff nach obigem Muster ist eine Schnappschlinge dabei allerdings nur mäßig effektiv.

Nach dem Motto „Immer auf die Kleinen!“ könnte es für eine gemischte Gruppe von Wanderern im Wald zu einer unangenehmen Begegnung mit einer Schnappschlinge kommen, wenn diese gezielt das kleinste Mitglied angeht.

Es könnte aber auch beim Erklettern eines Baumes ein dickes Bündel mittelgroßer Schnappschlingen entdeckt werden. Dass die Vielzahl der dornenbewehrten Mäuler, die sich langsam öffnen und schließen, keine echte Bedrohung darstellen, kann der Unkundige ja nicht wissen.

Die Frage, ob man diese gruseligen Kreaturen vernichten oder leben lassen soll, könnte zu einem kleinen Konflikt in der Gruppe führen, gerade wenn man diesen Tieren in einer Situation begegnet, in der man eigentlich jegliche zusätzliche Gefahr vermeiden will.

S

SCHNECKE – DURST

Grob 20 cm lange, farbig getigerte Nacktschnecken, die einem schlafenden Opfer langsam das Wasser entziehen und es dadurch erst töten und dann in eine ausgedörrte Mumie verwandeln

Lebensraum

Wüsten, Steinlandschaften und andere trockene und warme Gebiete

Anzahl

Meist einzeln

Eigenschaften

Körperkraft: 1

Ausdauer: 5 (70 AP)

Behändigkeit: 1

Beweglichkeit: 1 (Kriechgeschw. 0,2)

Auffassungsgabe: -

Angriff

kein direkter körperlicher Schaden, s.u.

Abwehr

Ausw. -10

Schutz

keiner

Besonderheiten

Durstschnecken entziehen bei Berührung in der ersten Runde 1 AP, dann 2 AP usw., bis zu 30 AP pro Runde. Die Berührung ist so sanft, dass schlafende Wesen nur selten wach werden. Das kann ein Verstandeswurf entscheiden (W20 + Verstand, Schwierigkeit 25). Wesen mit einem Sinn für Wasser erhalten +10. Der Wurf kann alle paar Runden wiederholt werden.

Sind die AP auf Null gesunken, entzieht die Schnecke 0,1 Ausdauer pro Stunde, bis ihr Opfer an Wassermangel stirbt.

Scharfe Waffen, mit denen eine Durstschnecke angegriffen wird, verlieren schnell ihre Schärfe und erhalten 1-5 Abzug bei ihrem Schaden, verursacht durch das reine Wasser in der Schnecke.

Durstschnecken leben in Gebieten, in denen solche feuchten schleimigen Wesen eigentlich gar nicht überleben können. Die beige-orange getigerten Tiere ohne Schneckenhaus haben die Zyklen des Elements Wasser in sich selbst extrem stabilisiert, so dass sie nahezu keine Flüssigkeit verlieren. Ihrer eigenen Schleimspur entziehen sie sofort wieder die Feuchtigkeit, so dass diese direkt hinter ihnen

Als B'tagi von seinem Wachrundgang zurückkehrt, schlafen seine Gefährten ruhig um die Feuerstelle, in der nur noch eine schwache Glut zu erkennen ist. Erst als er Ragi wachrütteln will bemerkt B'tagi, dass etwas nicht stimmt. Sein Freund atmet zwar flach, rührt sich aber nicht. Als er ihn genauer untersucht, findet er den schleimigen Buckel an seiner Wade unter der Decke.

Angewidert und voll Zorn reißt er das eklige Wesen los und wirft es in die Asche. Eine Untersuchung der anderen Freunde lässt ihn dort ebenfalls fündig werden, aber auch nach Ablösen der Schnecken kann er seine Gefährten zunächst nicht wach bekommen. Panik steigt schon in ihm hoch, als Verin sich endlich mit einem erschöpften Seufzer wieder rührt.

bereits ein silbriges, hauchdünnes Band bilden, das sich in helle Flocken auflöst, sobald man es berührt.

Nachts machen sich Durstschnecken auf die Suche nach schlafenden Opfern, wobei sie ihren etwa 5 cm dicken und ungefähr 20 cm langen Körper auch durch enge Spalten quetschen können.

Sobald eine Durstschnecke Hautkontakt hergestellt hat, beginnt sie, ihrem Opfer das Element Wasser zu entziehen. Dies führt zunächst nur zu Erschöpfung, die aber schon bald den Schlaf in dauerhafte Bewusstlosigkeit übergehen lässt. Ab dann bleibt die Schnecke über diverse Tage auf ihrer Beute kleben und dörft diese ganz langsam aus, bis nur noch eine staubtrockene Mumie übrig bleibt.

Jeder außer dem Opfer kann problemlos gegen eine Durstschnecke vorgehen, angefangen damit, sie herunterzuschneiden oder mit Gewalt von der Haut zu reißen, wofür Körperkraft 9 benötigt wird.

Zwecks Aufwachen eines Geretteten sollte mit negativen Ausdauerpunkten gearbeitet werden.

SCHNECKE – JENJELLIS

Unterarmgroße Schnecken mit rundem Haus, die sich von Unleben ernähren, auf Wunden entwickeln sie darum heilsame Wirkung

Lebensraum

Moderat temperiertes Grasland, Buschland, Felder und Wälder

Anzahl

Einzel bis mehrere Dutzend

Eigenschaften

Körperkraft: 1

Ausdauer: 1 (50 AP)

Behändigkeit: 1

Beweglichkeit: 1 (Kriechgeschw. 0,1)

Auffassungsgabe: -

Angriff und Abwehr

weder noch

Schutz

Zurückgezogen im Haus 6, sonst keiner

Jenjellis sind Schnecken mit einem runden Haus, ähnlich dem einer Weinbergschnecke, allerdings meist in dunklen Brauntönen, durchzogen von grünen Bändern. Dieses kann bis zu eine Handspanne an Durchmesser erreichen, der zugehörige, etwa 30 cm lange, dicke Körper ist moosgrün.

Jenjellis sind zwar essbar, in dieser Hinsicht aber eher eine Enttäuschung, denn sie schmecken ausgesprochen fad. Ihr Wert für den Wanderer liegt in einer anderen Eigenschaft begründet: Eine Jenjellisschnecke ernährt sich von Fäulnis und beschleunigt dabei den Umwandlungsprozess von Unleben zu Leben beträchtlich. Aufgesetzt auf eine eitrig Wunde oder eine Entzündung beginnt sie emsig zu fressen, wobei sie sehr genau das verdorbene Gewebe von den gesunden Teilen trennt. Der Vorgang kitzelt, kann aber auch unangenehm jucken. Allerdings beschleunigt eine Jenjellis dadurch den Heilungsprozess solcher Wunden, indem sie 0,2 Punkte an zusätzlicher Regeneration an diesem Tag beschert.

Die letztgenannte Eigenschaft brachte der Jenjellis auch den Namen Königsretter ein. Angeblich soll einst ein König von Nondola auf hinterhältige Weise von seinem eigenen Leibarzt mit einem schleichenden Gift geschwächt worden sein. Die Umstände der Rettung sind aus den Geschichten nicht klar herauszulesen, aber allen gemeinsam ist, dass sieben Jenjellisschnecken die fortschreitende Schwäche aufhalten und schließlich umkehren konnten.

In manchen Varianten der Geschichte spielt eine Jenjellis auch eine entscheidende Rolle beim Aufspüren des Giftes und damit bei der Überführung des Leibarztes.

Bei einem Kranken mit hohem Fieber bremst eine Jenjellis den Verlauf der Krankheit ein wenig ab und ein schleichendes Gift, das erst über mehrere Tage seine Wirkung entfaltet, kann mit Hilfe dieser Schnecken nach und nach neutralisiert werden.

SCHNECKE – SCHILD

Bis 20 cm große Nacktschnecken mit einer Rüstung aus übereinander schiebbaren Kalkplatten, mit Sachkenntnis gefangen und zubereitet eine Delikatesse

Lebensraum

sandige, moderat temperierte Küsten, speziell Sanden, nördlich von Elonel

Anzahl

Oft mehrere Dutzend innerhalb eines einige Meter durchmessenden Gebiets

Eigenschaften

Körperkraft: 1

Ausdauer: 1 (30 AP)

Behändigkeit: 1

Beweglichkeit: 1 (Kriechgeschw. 0,05)

Auffassungsgabe: -

Angriff und Abwehr

weder noch

Schutz

Am ganzen Körper 3

gegen schwere stumpfe Waffen 0

Schildschnecken haben einen länglichen, beige-grauen Körper und besitzen kein Schneckenhaus. Stattdessen ist ihre Oberseite mit zahlreichen verkalkten Platten versehen, die ein Muster wie aufgeplatzte getrocknete Erde bilden. Die Tiere werden bis zu 20 cm lang.

Schildschnecken sind prinzipiell ungefährlich. Sie mit bloßer Hand hoch zu heben ist aber keine gute Idee, wenn man nicht viel Übung darin hat. Eine Schildschnecke zieht sich dann blitzartig fast zu Kugelform zusammen, was die Kalkplatten teils übereinander schiebt. Deren scharfe Ränder können dann schon mal ein wenig Haut kosten (nie mehr als ein Schaden von 0,1 bei Behändigkeit).

Aber sammeln möchte so mancher diese Schnecken, denn sie schmecken gebraten delikats, wenn man weiß, wie man sie ausnehmen muss. Macht man dabei etwas falsch ist der Geschmack bitter.

SHRUSKSCHWEIN

Wildschweine, die in weiten Grasebenen leben, Eber besitzen statt Hauern ein Horn, auch bekannt als rasendes Einhorn

Lebensraum

Grasland

Anzahl

Rotten mit bis zu 30 Tieren

Eigenschaften (Eber in Klammern)

Körperkraft: 5 (7)

Ausdauer: 6 (7) (110 AP)

Behändigkeit: 6

Beweglichkeit: 8 (Laufgeschw. 35)

Auffassungsgabe: -

Hornstoß (nur Eber)

Angriff +12 Geschw. 12 Schad. W4+2 5 AP

Abwehr

Ausw. +12

Schutz (Fell)

KöK 1 Ausd 1 Beh 1 Bew 1 Auff - Ersch 1

Sondertechniken

Sturmangriff

Pro Runde Anlauf +2 Schaden, aber -1 Angriff und

Aufwand von zusätzlich 5 AP; maximal +6

Schaden

Shruskschweine leben vor allem in den Ebenen östlich des Großen Waldes und stellen für das Volk von Alimshai eine wichtige Nahrungsquelle dar.

Shruskschweine sind ein klein wenig größer als normale Wildschweine und besitzen ein hellbeige bis braun geschecktes Fell, das sie im hohen Gras gut tarnt. Nur die Eber besitzen ein gut einen halben Meter langes, leicht nach oben gebogenes Horn auf ihrer Stirn.

Die Eber übernehmen bei diesen Tieren eine aktive Schutzfunktion und gehen auch große Gegner ohne viel zu zögern direkt an. Mehrere Eber koordinieren dabei ihre Angriffe auf das Ziel mit lautem Quijken, so dass dieses kaum noch eine Pause findet, um sich bei all den Hörnern zu orientieren. Einen Bären, der ein Jungtier angeht können die Tiere dadurch recht schnell vertreiben, gegen deutlich wendigere Großkatzen sind sie aber meist machtlos.

In den baumlosen Ebenen, in denen Shrusk normalerweise leben, kann ein wütender Eber auch für einen menschlichen Jäger zur ernsthaften Gefahr werden.

Saknarin fällt fast aus dem Sattel, so sehr muss er lachen. Da rennt er nun, der junge Larskrin, der meinte er wäre schon ein wahrer Jäger. Als der Eber aber immer mehr zu dem Jungen aufholt, spornt Saknarin sein Pferd an, um den Verfolgten rechtzeitig vor dem wildgewordenen Tier zu retten.

S

SPINNE – GRAUE WALD

Schlanke, mit Beinen bis einen Meter große Spinne, zusätzlich getarnt durch aufgeklebte Pflanzenteile, kann blitzschnell angreifen, beißt zu und zieht sich zurück bis das Gift wirkt

Lebensraum

Laubwälder

Anzahl

Einzel

Eigenschaften

Körperkraft: 6

Ausdauer: 10 (120 AP)

Behändigkeit: 16

Beweglichkeit: 20 (Laufgeschw. 50)

Auffassungsgabe: -

Zwei Vorderbeine

Angriff +16 Geschw. 2 Schad. W4+1 5 AP

Biss

Angriff +12 Geschw. 6 Schad. W6+1 5 AP

Gift

Wirkung: Atemnot und Kreislaufbeschwerden bis hin zum Kollaps, -0,1 Ausdauer pro Runde

Die Wirkung beginnt sofort und hält zehn

Runden an, bei Personen unter einem Meter

Größe fünfzehn Runden, mehrfache Bisse addieren sich in ihrer Wirkung.

Eine erfolgreiche Behandlung verringert den

Verlust pro Runde um 0,1 und ist beliebig oft wiederholbar.

Schwierigkeit: 22

Abwehr

Ausw. +20

Schutz (Panzer)

KöK 4 (Vorderbeine) Ausd 6 (Körper)

Beh 4 (Vorderbeine) Bew 4 (andere Beine)

Schaden, der bei den Vorderbeinen durchdringt, wird auf Körperkraft und Behändigkeit verteilt.

Der Angriff gegen die Vorderbeine geschieht ohne Abzug.

Sondertechniken

Sprungangriff

Aus einer geduckten Haltung ein bis zwei Meter weit, gegen Ausweichen mit +5, gegen Blocken

mit -5 auf den Angriff, Schaden mit den Beinen

+2, Kosten: +10 AP

Graue Waldspinnen besitzen einen schlanken Leib von etwa einem halben Meter Länge, von dem kräftige und gut gepanzerte Beine ausgehen, die ihr einen Gesamtdurchmesser von über einem Meter und enorme Geschwindigkeit verleihen.

Die beiden Vorderbeine sind nicht zum Boden hin, sondern nach oben gekrümmt wie bewegliche Hörner. Die Enden sind spitz. Mit ihnen versucht eine solche Spinne, sich in ihrem Opfer festzuheften, um dann den gefährlichen Biss setzen zu können. Danach zieht sie sich zurück und lässt das Gift wirken, ehe sie erneut zum Angriff übergeht, bis das Ziel sich nicht mehr rührt. Dann wird sie anfangen zu Fressen (und dabei evtl. unvorsichtig).

Graue Waldspinnen bauen keine Netze, sondern tarnen sich mit Pflanzen und Dreck, die sie auf ihren Panzer kleben. Manche Unterarten verstecken sich auch in natürlichen Höhlen oder in dem Bau eines anderen Tieres, das ihnen zum Opfer fiel. Aus diesem schnellen sie blitzartig und eventuell überraschend (Schwierigkeit 25) hervor.

S Solche Achtbeiner gehen auch Ziele an, die deutlich größer sind als sie selbst. Ab einer Größe von etwa zwei Metern halten sie sich allerdings mit Angriffen eher zurück. Außerdem ist ein solches Tier keine Fressmaschine, die alles attackiert, was ihr in die Quere kommt. Graue Waldspinnen greifen an, wenn sie Hunger haben, was etwa einmal pro zwei Wochen passiert, oder wenn sie sich bedroht fühlen.

Telan wirft sich etwas Wasser aus dem kleinen Teich ins Gesicht und blickt sich dann aufmerksam um. Der Abend naht und er wird mit Sicherheit Regen bringen. Ein Vorhang aus herab hängenden Pflanzen auf der anderen Seite des Teiches erregt seine Aufmerksamkeit.

Dort angekommen will er gerade die Pflanzen beiseite schieben, da raschelt es zu seinen Füßen und er verspürt urplötzlich einen scharfen Schmerz an seiner Wade, als die Waldspinne ihm dort beide Beine in den Muskel rammt und kurz danach zubeißt.

SPINNE – SCHWEFEL

Ein gut gepanzerter runder Körper in Grau- und Beigetönen, mit Beinen bis zu 1,5 m groß und dank widerlichem Gestank und potentem Gift bestens für die Jagd auf Staubameisen ausgestattet

Lebensraum

Staublandschaften, nahe Staubameisen

Anzahl

Einzel

Eigenschaften

Körperkraft: 12

Ausdauer: 10 (130 AP)

Behändigkeit: 12

Beweglichkeit: 14 (Laufgeschw. 20)

Auffassungsgabe: -

Biss

Angriff +12 Geschw. 10 Schad. W8+4 10 AP

Gift

Wirkung: Lähmungserscheinungen, temporär -1 bei allen körperlichen Eigenschaften; nur bei Wesen mit voller Ausdauer oder Körperkraft unter 10 wirkt das Gift tödlich, wenn der Abzug den vollen Wert (unabhängig von Verletzungen) übertrifft.

Die Wirkung setzt nach einigen Minuten langsam ein, mehrfache Bisse addieren sich in ihrer Wirkung, diese hält mehrere Stunden lang an. Eine erfolgreiche Behandlung verringert den Abzug um einen vollen Punkt und kann beliebig oft wiederholt werden, ist aber zeitaufwändig.

Schwierigkeit: 20

Abwehr

Ausw. +15

Schutz (Panzer)

KöK 8 (Kiefer) Ausd 8 (Körper)

Beh/Bew 6 (Beine)

Schaden, der bei den Beinen durchdringt, wird auf Behändigkeit und Beweglichkeit aufgeteilt.

Sondertechniken

Gestank

Mehrfach täglich (bei Bedarf mit 2W6 die möglichen Einsätze bestimmen) fein zerstäubte Wolke aus extrem scharf und schwefelig stinkender Flüssigkeit; durch Brennen in den Augen, Atemprobleme und Jucken der Haut -3 auf sämtliche Würfe, die Präzision erfordern

Schwefelspinnen besitzen einen aufgedunsenen Leib, einfarbig grau oder beige und glatt. Auch die Gliedmaßen sind glatt ohne Haare oder Höcker. Nur die Gelenke sind durch überlappende Chitinplatten fast wie bei einer Ritterrüstung geschützt. Auf der Körpervorderseite befinden sich eine Vielzahl von Augen, meist diverse Dutzend, die durch kraterförmige Chitinumrandungen geschützt sind. Mit Beinen erreicht eine ausgewachsene Schwefelspinne eine Breite von etwa 1,5 m.

Schwefelspinnen sind bestens für die Jagd auf ihre Beute angepasst, die meist aus Staubameisen besteht. Mit dem bestialisch stinkenden Sekret aus zwei Drüsen über den Kauwerkzeugen legen sie den feinen Geruchssinn dieser Ameisen vollkommen lahm. Das verwirrt die Beute so stark, dass sie trotz ihrer guten Augen praktisch orientierungslos ist. Einige gezielte Bisse später kann die Schwefelspinne ihren Hunger stillen. Andere Ameisen werden den extremen Gestank an einem solchen Ort meiden, so dass auch die starke Abwehr eines Staates weitestgehend wirkungslos bleibt.

Schwefelspinnen gehören zwar zu den größten Arachniden in dieser Welt, gehen aber Beute, die nicht ihrem Schema entspricht normalerweise nicht an. Trotz ihres extrem schlechten Rufes sind sie prinzipiell auch für Farmtiere in ihrem Jagdgebiet keine Gefahr. Einzig Hühner und Gänse oder vielleicht ein Jungschat mag ihnen irrtümlich zum Opfer fallen.

Eine Schwefelspinne direkt anzugreifen ist allerdings keine gute Idee, denn sie wird sich mit allem wehren, was sie hat, bis sich der Angreifer nicht mehr rührt.

Tarmin und Gendorann sind schon einige Tage in der Landschaft um den Toten Fluß auf der Suche nach Schätzen in alten Ruinen. Dabei haben sie gelernt, von jeder Ansammlung von Staubameisen großen Abstand zu halten, nachdem sie zusehen durften, wie die Tiere mit zwei streunenden Wölfen kurzen Prozess machten.

Von ihrem Lager auf einer breiten Mauer aus, beobachten Sie eine große Spinne, die nahe der Schlucht entlang krabbelt. Diverse Wächterameisen nähern sich und die beiden Brüder rechnen schon mit dem schnellen Tod der Spinne. Um so mehr sind sie verwundert, als die Ameisen plötzlich wirr umherlaufen, während die Spinne mit beängstigender Geduld zwei der Wächter immer wieder beißt, bis diese nur noch zuckend am Boden liegen. Sie beschließen ihrer Liste von Kreaturen, denen sie unbedingt fernbleiben wollen, diese Spinne hinzu zu fügen.

SPINNE – SMARAGD

Kugeliger grüner Körper und metallisch grün glänzende Beine, fängt ihre Opfer mit einem großen Netz aus feinem Gewebe, das gezielt reißt und das Ziel dabei stark behindert

Lebensraum

Wälder und dichte Buschlandschaften, manchmal auch Höhlen nahe der Oberfläche

Anzahl

Einzeln

Eigenschaften

Körperkraft: 7

Ausdauer: 8 (110 AP)

Behändigkeit: 12

Beweglichkeit: 10 (Laufgeschw. 25)

Auffassungsgabe: -

Biss

Angriff +10 Geschw. 9 Schad. W6+3 10 AP
Gift

Wirkung: Schwindelgefühle, Desorientierung (bis -10 auf alle Würfe, die von Behändigkeit und Beweglichkeit abhängen) und Halluzinationen (bis -12 auf alle Würfe, die vom Verstand abhängen, bei Sprüchen zehnfach zu zählen)

Schwindelgefühle und Desorientierung beginnen sofort, der Abzug nimmt pro Runde um einen Punkt zu, Halluzinationen beginnen, wenn dieser erste Abzug das Maximum erreicht hat. Sie sind meist nicht gegenständlich, sondern verändern scheinbar Farbe und Form real vorhandener Dinge. Mehrere Bisse (bei Menschen etwa fünf, bei kleinen Völkern eventuell schon zwei) sorgen nach etwa zehn Minuten für Bewusstlosigkeit.

Die Wirkung dauert ungefähr eine halbe Stunde an, bei leichteren Personen auch länger.

Eine erfolgreiche Behandlung ist zeitaufwändig, halbiert aber Dauer und Wirkung.

Schwierigkeit: 20

Abwehr

Ausw. +12

Schutz (Panzer)

KöK 3 (Vorderbeine) Ausd 7 (Körper)

Beh 5 (Kiefer) Bew 3 (andere Beine)

Besonderheiten

Smaragdspinnen bauen große Netze mit einem Durchmesser von bis zu sechs Metern. Im Zwielicht eines Waldes sind diese nur schwer zu erkennen, denn sie bestehen nicht aus dicken, sondern aus sehr vielen feinen Fäden. Rennt ein menschengroßes Wesen hindurch, reißt das Netz zwar, zieht sich aber ein Stück weit zusammen und behindert das Opfer dadurch erheblich, da vor allem Gliedmaßen von dem Gespinst umwickelt werden.

Alle Würfe, die von körperlichen Eigenschaften abhängen, werden mit einem Abzug von W10 Punkten versehen. Jede Runde kann ein Kraftwurf (W20 + Körperkraft) gegen eine Schwierigkeit von 12 versucht werden. Pro Punkt über diesem Wert von 12 wird einer der Abzüge

für eine der Eigenschaften um die Differenz reduziert.

Ein Elf mit Körperkraft 10 ist in ein solches Netz geraten und hat sich tüchtig verheddert (-8 auf alle Würfe mit Bezug zu körperlichen Eigenschaften). Er versucht in der ersten Runde, seine Arme zu befreien und würfelt eine 16, was mit seiner Körperkraft und dem Abzug 18 ergibt. Den Abzug bei Körperkraft reduziert er also auf -2.

Smaragdspinnen besitzen einen fast kugelrunden intensiv grünen Körper mit einem Durchmesser von etwa 30 cm, der von unregelmäßigen Höckern und Graten überzogen ist. Die vergleichsweise kurzen Spinnenbeine sind ebenfalls grün, jedoch im Gegensatz zum Körper glatt und schimmern metallisch.

Die Riesenspinnen besitzen bei weitem nicht die Agilität ihrer schlanken Verwandten, den Grauen Waldspinnen, sie haben sie aber auch nicht nötig. Eine Smaragdspinne baut zwischen zwei Bäumen oder in einer Lücke im Dickicht ein Netz aus dicht verwobenen, feinen Fäden hoher Reißfestigkeit. Im direkten Sonnenlicht wäre diese Wand aus silbrig glasigem, wirren Gewebe problemlos an ihrem Schimmern zu erkennen. In der Dämmerung oder im Schatten unter den Bäumen bemerkt man sie eventuell erst, wenn es zu spät ist und sich schon klebrige Fäden beim Reißen um einen wickeln.

Die Spinne lauert meist oberhalb des Netzes auf einem Ast auf genau diesen Moment und lässt sich dann flink an einem Faden herab, um das Opfer zu beißen. Dann zieht sie sich schnell wieder zurück, wartet einige Momente und attackiert erneut.

S Wird ein Opfer, das wesentlich größer ist als die Spinne, auch nach mehreren Bissen nicht zügig ruhiger, so zieht sich das Tier eventuell zurück. Auch ein gezielter Treffer an Beißwerkzeugen oder Körper lässt eine Smaragdspinne schnell fliehen.

Dass die Arbeit als Wächter des kleinen Handelstrosses nicht viel einbringt ist eine Sache, aber dass Ronrik nun auch noch Kinder mädchen spielen soll für die verzogene Tochter des reichen Händlers geht ihm zu weit. So kommt es vielleicht, dass er auf ihr erneutes Gekreische etwas spät reagiert, als dieses hysterischer wird als gewohnt.

Noch während Ronrik den Schmerzensschreien folgt, werden diese schwächer und das dichte Unterholz seitlich der Straße macht die Suche nicht leichter. Hier sind Ideen gefragt, um die junge Frau schnell zu finden. Als der Wächter bei ihr ankommt, rührt sie sich bereits nicht mehr und wehrt sich somit auch nicht gegen das grüne aufgedunsene Ding auf ihrem Rücken, das gerade ihren Hals anknabbert.

Die Smaragdspinne ist zwar schnell vertrieben, aber dann folgt ein Ringen um das Leben der Frau, denn sie blutet stark am Hals. Zum Glück ist die Spinne noch nicht zu ihrem eigentlichem Ziel, der Schlagader, vorgedrungen und Ronrik schafft es, die Frau zu stabilisieren.

Sollte er Dankbarkeit erwartet haben, so wird er wohl enttäuscht. Es gibt im Gegenteil jede Menge Ärger wegen „fehlendem Pflichtgefühl“ und vor allem, weil er die Verletzte nur halb nackt abliefern konnte, da das klebrige Gewebe des Netzes nur mit Gewalt und scharfer Klinge von ihrer Kleidung zu lösen war.

STEINTROLL

Eine grob humanoide Form aus nahezu steinhartem Material, nicht sehr helle, auch nicht schnell, aber mit fast unübertroffener Durchschlagskraft, so er sauer ist und fast nicht kaputt zu kriegen

Lebensraum

Steinlandschaften im Hochgebirge und Steinhöhlen

Anzahl

Einzel

Eigenschaften

Körperkraft: 38

Ausdauer: 25 (400 AP)

Behändigkeit: 6

Beweglichkeit: 5 (Laufgeschw. 10)

Auffassungsgabe: 3

Psyche: 2

Schlag

Angriff +10 Geschw. 30 Schad. 3W6+25 20 AP

Geworfener Stein

Angriff +9 Geschw. 16 Schad. W6+9 15 AP

Wurfweiten 15 / 30 / 50

Abwehr

Ausw. +5 Blocken +30 10 AP

Schutz (Steinkörper)

KöK 25 Aus 30 Beh 20 Bew 25 Auff 25 Ersch 15

Treffer mit scharfen oder spitzen Waffen verursachen bei diesen einen Abzug von -1 auf den verursachten Schaden, der sich auf bis zu -5 aufsummieren kann. Reine Holzwaffen außer Keulen zerbrechen schon nach wenigen Schlägen (z.B. W6).

Sondertechniken

Festhalten

Was ein Steintroll festhalten will, das entkommt ihm vermutlich so schnell nicht mehr (aber ein Körperkraftgefecht ist theoretisch möglich).

Zertrümmern

Hindernisse aus Holz halten einen Steintroll vielleicht eine Weile auf, aber Schaden nimmt er beim Zertrümmern keinen.

Andere Besonderheiten

Steintrolle nehmen das Element Erde in einem Umkreis von etwa 30 m sehr detailliert an der Oberfläche wahr. Wo sie Fels berühren, können sie auch dessen innere Struktur spüren.

Bei einem Gewicht von 300-400 kg sind die meisten Techniken, die auf ein Umwerfen abzielen, zum Scheitern verurteilt.

Normales Feuer schadet einem Steintroll nicht und selbst in einem Inferno nimmt er nur W6 Schaden bei allen körperlichen Eigenschaften pro Runde.

Ein Steintroll sieht aus wie ein sehr grob behauener Felsklotz, dem ein betrunkenen Künstler grobe Menschenform verliehen hat. Er ist meist um die zwei Meter groß und breitschultrig mit kantigen Zügen, von denen hier und da auch ein unförmiger Auswuchs hervorsteht.

Das Gesicht ist ebenso grob strukturiert, die Augen sind leere dunkle Höhlen, die aber sehr wohl sehen können, wenn auch ohne Farbe. Die Nase ist in all den Kanten und Ecken kaum klar erkennbar und der Mund geht fast über die gesamte Breite des Kopfes als eine schroff gezeichnete Linie, in der lauter verschieden große kristalline Zähne ein wildes Durcheinander von durchsichtigen Spitzen bilden.

Diese Zähne sind hart wie Diamant und können auch härtesten Fels mit der Zeit zernagen, denn die seltsamen Wesen bestehen aus einer fast steinharten Substanz und ernähren sich auch ausschließlich von Stein. Der sehr hohe Anteil des Elements Erde in ihrem Körper sorgt für abgehackte, relativ langsame Bewegungen.

Schnell muss ein Steintroll aber wahrlich nicht sein, denn ihm kann kaum etwas ernsthaften Schaden zufügen. Und sollte doch einmal ein Wesen so dumm sein, einen Steintroll anzugreifen, dann wird es vermutlich eher ermattet niedersinken, als dass es ihn zu Fall bringt. Umgekehrt ist ein Steintroll nicht sonderlich treffsicher, aber wenn doch einmal ein Schlag durchkommt, bedeutet das für gewöhnlich gebrochene Knochen.

Die Zähne eines Steintroll sind keine lupenreine Edelsteine, werden aber bei einem Edelsteinhändler leicht diverse Goldstücke pro Zahn einbringen. Da ein Steintroll bis zu 50 solche Zähne besitzt, mag dies einen Wagemutigen zu Dummheiten verleiten.

Leonia bekommt mit, wie ein Koloss in dem kleinen Außenposten ein imposantes Bündel an Waren für seinen Stamm mit nur einem kleinen durchsichtigen Zahn bezahlt.

Nach einigen Bieren bekommt sie den Koloss so weit, dass er ihr die Herkunft des Zahns erklärt. Sie trommelt ihre vier Freunde zusammen, besorgt Ausrüstung und Proviant und schon zwei Tage später ist die Gruppe auf dem Weg in die Berge.

Allein schon einen Steintroll zu finden, wird einiges an Zeit brauchen, in der die Wagemutigen mit anderen Gefahren des Gebirges zurecht kommen müssen. Haben sie ihn dann gefunden, werden sie feststellen, dass diese langsamen Wesen ihren Verfolgern im steilen Gelände deutlich überlegen sind, denn sie gehen mehr oder weniger in schnurgerader Linie über einen Felskamm, der die Gruppe mehrere Stunden kostet.

Aber vielleicht findet einer der fünf dann doch irgendwann bei dieser Verfolgung einen der Zähne, wie ihn ein Steintroll alle paar Monate mal verliert.

Die direkte Konfrontation zu dem Steinwesen zu suchen, wäre dagegen mehr als dumm. Steintrolle sind nicht sonderlich helle, aber sie wissen das Gelände und ihre körperlichen Vorteile zu nutzen und gehen einen Aggressor von oben her mit Wurfgeschossen an, wenn ein wenig knirschendes Brüllen und Drohgebärden nicht reichen.

TRUGBLUME

In kleinen Kolonien lebende Wesen, die starke Illusionen zur Tarnung und im Notfall auch zur Abschreckung einsetzen, meist ohne Erfahrung im Umgang mit anderen intelligenten Wesen aber prinzipiell kommunikationsfähig

Lebensraum

Kleine Wäldchen oder Baumgruppen inmitten von Grasland und Feldern

Anzahl

Bis zu 100

Eigenschaften

Körperkraft: 1

Ausdauer: 5 (100 AP)

Behändigkeit: 1

Beweglichkeit: 1 (stationär)

Auffassungsgabe: 18

Psyche: 5

Angriff

keiner

Abwehr

keine

Schutz

keiner

Besonderheiten

Trugblumen erzeugen im Verbund mit Artgenossen Illusionen. Diese sind zunächst auf Tarnung ausgerichtet und verleihen ihren Erzeugern beim Verstecken einen Gesamtbonus von +25.

Wenn Tarnung nicht ausreicht, dann nutzen Trugblumen aggressivere Illusionen, die das Ziel erschrecken und zur Flucht verleiten sollen. Bei genügend Erfahrung werden die intelligenten Wesen aber auch zu anderen Techniken greifen. Da eine Kolonie von Trugblumen ihre Illusionen immer gemeinsam erzeugt, kann sie Tarnungen praktisch unbegrenzt aufrecht erhalten. Die abschreckenden Illusionen können dagegen meist nur einige dutzend Runden aktiv gehalten werden.

Ob Trugblumen wirklich Pflanzen oder doch extrem seltsame Kreaturen sind, wird sich nur schwer klären lassen. Sie sind jedenfalls fest mit dem Untergrund verwurzelt, besitzen einen etwa armdicken Stamm von maximal 20 cm Länge, aus dem im oberen Teil ähnlich wie bei einer Seeanemone zahlreiche schlangenartigen Auswüchse sprießen. Diese sind grün und verzweigen sich einige Male, bevor sie in hellgrünen runden Blättern enden. Unterhalb dieser Auswüchse befinden sich im Stamm mehrere kleine Löcher, aus denen eine Trugblume einen Duft von Nektar verströmt. Mit diesem lockt sie Insekten an, von denen sie sich hauptsächlich ernährt.

Oberhalb bzw. inmitten der Anemonenäste sitzt auf dem dicken Stammende ein Gebilde, das aussieht wie das Innere einer Sonnenblume, deren Kerne lauter kleine klare Tautropfen sind. Es handelt sich dabei aber nicht um Wasser, sondern um die Sehorgane dieser Wesen. Umgeben sind diese mit einem Kranz aus fleischigen Blütenblättern, die ihre Farbe je nach Stimmung der Trugblume ändern können. Bei Gefahr klappt sie diese vor ihre Sehperlen.

Eine Trugblume ist zwar mit ihrem Untergrund verbunden, kann sich aber langsam zur Seite neigen, um mehr Überblick zu bekommen. Für ein effektives Ausweichen reicht dies jedoch nicht.

Trugblumen schlagen ihre Wurzeln selten in Erdboden, sondern sitzen auf moosüberwucherten Felsen oder noch lieber auf der Rinde eines Baumes. Sie sind keine Schmarotzer, die sich in die Rinde hineinbohren, sondern krallen sich mit ihren weit verästelten Wurzeln an der rauen Oberfläche fest.

Wie schon beschrieben schützen sie sich durch Illusionen, die sie direkt um sich spinnen und oft dauerhaft aufrecht erhalten. Dabei haben sie einen gewissen Sinn für Ästhetik. So mancher mystisch

T

schöne Ort, abgelegen in einem Hain oder bei einem kleinen Wasserfall, verdankt viel von seiner Schönheit dem Wirken von Trugblumen.

Ungebetene Besucher können heftig erschreckt werden, wenn solch eine Idylle plötzlich in grellen Flammen aufgeht, sich ein Raubtierkopf zwischen den Blättern eines Busches hindurch schiebt oder eine Giftschlange über die Steine kriecht. Dabei wählen Trugblumen ihre Illusionen passend zum Eindringling.

Mit intelligenten Besuchern haben Trugblumen meist wenig Erfahrung und versuchen es zunächst mit ähnlichen Tricks wie bei Tieren. So real die Illusionen wirken, werden sie bei einem denkenden Beobachter doch schnell unglaubhaft und die Trugblumen müssen sich etwas Neues einfallen lassen. Wenn der Fremde friedlich bleibt, dann werden sie unter Umständen versuchen, mit ihm zu kommunizieren, was sie aber nur mit den selbst geschaffenen Bildern können.

Sitalesch spürt jeden Schlag seines heftig pochenden Herzens. Die grellrote Spinne hat sich ohne ein Geräusch wieder hinter den Baum mit dem dicken Stamm zurückgezogen, nachdem er bei seinem Schritt zurück stolperte und mit dem Kopf aufschlug.

Ihm brummt der Schädel und die Sicht ist verschwommen - oder sind das wirklich seine Augen? Die Rinde des dicken Baumes scheint zu schimmern. Langsam dehnt und verengt sich der Stamm in seiner Breite. Es dauert einige Momente, bis Sitalesch erkennt, dass dies exakt im Rhythmus seiner eigenen Atemzüge geschieht.

Nach einigen bangen Momenten kann er seine Neugierde nicht mehr bändigen. Er rappelt sich auf und streckt ganz langsam die flache Hand der Rinde entgegen. Als er diese fast schon berührt läuft ein rötliches Glühen durch die Ritzen der rauen Rinde auf den Punkt zu, dem seine Hand am nächsten ist. Er zieht sie zurück und das Glühen verschwindet wieder.

Vielleicht bringt Sitalesch genügend Geduld mit, um die ersten Schritte hin zu so etwas wie Kommunikation zu bewerkstelligen. Mit viel Glück zeigen sich ihm dann auch eines Tages die Trugblumen, die sich unter der illusionären Rinde verbergen.

T

TUNNELWURM

Bis zu 8 m lange und 2 m dicke Würmer, die ihre Opfer einfach zerquetschen, sondern einen ätzenden Schleim ab, der nach und nach auch ihre Gänge erweitert

Lebensraum

Feuchte Höhlen

Anzahl

Einzel

Eigenschaften

Körperkraft: 22

Ausdauer: 30 (400 AP)

Behändigkeit: 4

Beweglichkeit: 6 (Kriechgeschw. 15)

Auffassungsgabe: -

Rammen

Angriff +10 Geschw. 10 Schad. 2W8+22 40 AP

In einem engen Gang ist eine Parade unmöglich und ein Ausweichen bedeutet -10 auf den eigenen folgenden Angriff. Der Rammangriff besteht aus dem ruckartigen Verschieben des Vorderkörpers und kann in einem 3 m langen Gangstück auch mehrere Ziele treffen.

Schleimfäden

Angriff +16 Geschw. 12 Schad. s.u. 10 AP

Ätzender Schleim spritzt großflächig aus ringförmig um die Mundöffnung angeordneten Drüsen. Blocken (Kosten nur 5 AP) und Rüstung schützt effektiv vor den Auswirkungen für entsprechende Körperteile.

Getroffene Haut brennt unangenehm (bis -5 auf Würfe, die von Behändigkeit abhängen). Kopftreffer können zu zeitweiligem Erblinden führen. Die Haut reagiert in den nachfolgenden Tagen wie bei heftigem Sonnenbrand.

Dieser Angriff ist nur ca. alle zehn Runden möglich.

Abwehr

Ausw. +5

Schutz (zähe Außenschichten)

KöK (Rumpf) 6 Ausd (Körperinneres) 18

Beh (Vorderkörper) 6

alles ohne Abzug angreifbar

Der Körper besitzt außen eine sehr dicke schwabbelige Schicht, gegen die stumpfe Waffen kaum etwas ausrichten. Gegen sie steigt die Absorption um weitere 8 Punkte. Nur scharfe und spitze Waffen mit mindestens 50 cm Länge können die Schicht durchdringen und damit die Ausdauer verletzen.

Sondertechniken

Ätzender Schleim

Hautkontakt mit der schleimigen Außenschicht des Wurms hat die gleiche Wirkung wie ein Treffer durch die Schleimfäden.

Verschlingen

Angriff gegen regungslose Ziele, bei dem der Wurm seinen Magen nach vorn und über das Ziel stülpt, um es dann in sich hinein zu saugen und dort langsam zu verdauen. Verlust an Ausdauerpunkten wie beim Tauchen. Sind die AP erschöpft, folgt ein Verlust von einem vollen Punkt Ausdauer pro Runde. Ein verschlungenes Opfer mit kleiner Klingewaffe kann erheblichen Schaden anrichten (sichere Treffer und doppelter Schaden bei der Ausdauer des Wurms ohne jegliche Rüstungsabsorption).

T

Tunnelwürmer können bis zu 8 m lang werden und sind dabei bis zu 2 m dick. Jungtiere sind nicht einmal einen Meter lang. Die Höhlen, in denen sie leben, erweitern sie bei ihrem langsamen Wachstum nur ganz allmählich durch den leicht ätzenden Schleim auf ihrem Körper, der Gesteine angreift. Die Höhle eines Alttieres ist ein Gewirr von kreisrunden Tunneln mit vollkommen glatten Wänden.

Spätestens wenn ein Besucher schleimige Schleifspuren auf diesen Wänden findet, wird er, so er ein wenig von Höhlen und ihren Bewohnern versteht (passendes Wissensgebiet mit ca. 15), den Rückzug antreten.

Tunnelwürmer greifen nicht alles an, was sich bewegt, aber sie legen Vorräte an. Dabei stört es sie gar nicht, wenn dieser auch mal einige Wochen vor sich hin modert, bevor sie ihn verschlingen.

Im Tunnelgewirr eines solchen Ungetüms befinden sich diverse Sackgassen, in die der Wurm seine Beute zu treiben versucht, um sie dort dann schlicht mit seiner immensen Körpermasse zu zerquetschen. Der Schleim, den er spucken kann, dient hauptsächlich dazu, die meist tierische Nahrung zu blenden und dann zur kopflosen Flucht zu bewegen. Vorher bläht ein Tunnelwurm den grauen Vorderkörper prall auf, wobei sich feurig glühende verschlungene Muster auf seiner Haut zeigen, die in der Dunkelheit wie züngelnde Flammen wirken. Kombiniert mit einem Sekret, das wie verbranntes Holz riecht, kann so ebenfalls ein Tier zur Flucht veranlasst werden.

Ein Tunnelwurm hinterlässt einmal im Jahr an passender Stelle im Schleim auf den Höhlenwänden oder auf Felsen nahe seiner Höhle kleine Eier

von gerade einmal einem Zentimeter Durchmesser, die bei Berührung an Fell oder Kleidung kleben bleiben. Nach einigen Tagen trocknet der klebrige Schleim so weit, dass die Eier abfallen und dann von einem tüchtigen Regenguss weggespült werden.

Die meisten Eier sterben dort draußen ab, ohne je eine Chance gehabt zu haben, aber einige wenige erreichen weichen Boden und die kleine Wurmlarve gräbt sich ein. Die meisten dieser Larven verhungern oder werden gefressen, aber die seltenen Fälle, in denen ein Tunnelwurm groß genug wird, um selbst eine Gefahr zu werden, genügen zum Erhalt dieser Spezies.

Die so sauber bearbeiteten Gänge dieser Höhlen wirken ein wenig unheimlich und der leicht säuerliche verbrannte Geruch, der in der Luft liegt, reizt Augen und Nase auf Dauer ganz gehörig.

Als der mutige Forscher sich mit einem Seufzer zur Seite lehnt und mit der flachen Hand an der Wand abstützt, gibt diese nach und seine Hand sinkt etwas darin ein. Während die Haut von einem beißenden Brennen überzogen wird, züngeln Flammen über die Wand, die sich ruckartig zurückzieht. Wenn der Neugierige nicht schnell den Rückzug antritt, wird ihn kurz darauf der erste wuchtige Schlag des massiven Vorderkörpers eines Tunnelwurms treffen und zurückwerfen.

UNTOTER

Ein vermoderter Leichnam, der sich durch die Machenschaften eines machtbesessenen Nekromanten dank geballtem Unleben wieder in Bewegung setzt, selbst halb zerhackt immer noch aktiv

Lebensraum

verschieden

Anzahl

meist einzeln

Eigenschaften

Körperkraft: 15

Ausdauer: 100 (1000 AP)

Behändigkeit: 6

Beweglichkeit: 5 (Laufgeschw. 15)

Auffassungsgabe: -

Schlag

Niedrige Beispielwerte

Angriff +8 Geschw. 20 Schad. W4+10 % 10 AP

Hohe Beispielwerte

Angriff +15 Geschw. 12 Schad. W6+50 % 10 AP

Verursacht bei blutenden Wunden manchmal Vergiftungen, Krankheiten werden häufig übertragen. Diese fallen je nach Verwesungszustand und Fäulnis sehr unterschiedlich aus.

Abwehr

keine

Schutz

keiner

Besonderheiten

Enorme Zähigkeit

Tödliche Wunden sind nicht möglich, der Abzug durch Verwundungen kann fast beliebig hoch werden. Nur das zerstückeln des wandelnden Toten kann seine Umtriebigkeit beenden. Je nach Verwesungszustand ist dazu eine mehr oder weniger große Schadensmenge notwendig. Für einen angefaulten Leichnam liegen diese ungefähr bei den folgenden Werten:

Pro Arm 30

Pro Bein 40

Hals 40

Rumpf 100

Gestank

Ein verwesender Leichnam, der sich auch noch bewegt, verbreitet einen mörderischen Gestank und allein schon dadurch eine gute Chance, andere zu infizieren. Je nach äußeren Umständen kann dieser Gestank einen Abzug von bis zu -2 auf alle Würfe verursachen.

Zum Glück gibt es keinen natürlichen Vorgang, der einen halb verwesenen Leichnam dazu bringt, sich erneut wieder in Bewegung zu setzen. Nur wenn ein Wahnsinniger mit dem Element Unleben in hohen Konzentrationen hantiert, kann eventuell eine solche Kreatur entstehen. Dazu muss er allerlei passenden Substanzen wie faulendem Fleisch, Abfall und Giften das Element Unleben entziehen und in den Kadaver transferieren. Genaueres zu den Risiken und Erfolgchancen eines solchen Unterfangens ist im Regelbuch bei der Beschreibung der Nekromantie zu finden.

Die obigen Daten sind mehr noch als bei anderen Wesen nur sehr grobe Richtwerte. Stark verwesene Leichen sind teils noch langsamer und in ihren Bewegungen noch unsicherer. Dagegen kann die Körperkraft weit höher liegen. Dies liegt nicht an immensen Muskeln, sondern an der Tatsache, dass eine Leiche keinerlei Schmerz verspürt und deshalb mit einer brutalen Gewalt zuschlagen kann, die jedem Lebenden Wesen üble Schmerzen bereiten würde. Ist diese Gewalt sehr extrem, kann sich der Untote so selbst den Arm brechen oder einige Knochen der Hand ausreißen.

Ein Untoter besitzt keinerlei aktiven Verstand, womit er sich stumpfsinniger verhält als ein Tier. Manche Untote bewegen sich grundsätzlich auf die nächstgelegene Ansammlung des Elements Leben zu, um diese zu vernichten, andere streben in einem gewissen Umkreis immer der stärksten Konzentration des Elements Leben zu, was Elfen und Fey zu Primärzielen werden lässt. Ein Untoter wird bei seinem Handeln seinem Erschaffer keine Sonderbehandlung zukommen lassen. Oft ist dieser, geschwächt von der Prozedur, das erste Opfer eines Untoten.

Hindernisse werden nicht immer umgangen, sondern mit all der verfügbaren Gewalt einer solchen Kreatur zerstört oder mühsam überklettert. Einen Untoten aufzuhalten, erscheint auf den ersten Blick demnach leicht. Ausgerüstet mit guter Rüstung, Schild und Schwert ist man gegen einen wandelnden Leichnam tatsächlich im klaren Vorteil, aber selbst dann kann die buchstäbliche Unermüdlichkeit auf lange Sicht zum Problem werden, denn die Ausdauerpunkte des Helden in Rüstung sind endlich, die des Untoten praktisch nicht.

Zu dieser Zähigkeit kommt noch das Grauen, das viele beim Anblick eines wandelnden Haufens vermodernden Fleisches ergreift. Der Spielleiter mag hier zumindest ein erschrockenes Zurückweichen erzwingen, wenn man einem Untoten zum ersten Mal begegnet. Das kann sich wiederholen, wenn die Leiche trotz einiger schwerer Treffer immer noch weiter beharrlich auf ihr Opfer zu schlurft oder wenn sie ihrerseits eine unangenehm brennende Wunde schlägt. Psyche Prüfwürfe (W20 + Psyche) gegen eine Schwierigkeit von 15 bis 30 könnten hier gefordert werden.

Die Überreste eines zerstückelten Untoten sollte man vernichten oder zumindest tief vergraben, damit all das Unleben darin wieder in den normalen Zyklus von Leben und Unleben zurückfindet. Feuer schadet auch dem noch beweglichen Leichnam effektiv. Dagegen ist Magie, die das Element Leben in ein solches Wesen transferiert, kontraproduktiv, denn dieses wird zügig in sein Gegenteil verkehrt.

Auch wenn einem Untoten kein Einhalt geboten wird, existiert er nicht ewig. Die Fäulnis wird irgendwann den Zusammenhalt von Muskeln und Sehnen immer weiter schwächen, bis die Leiche schließlich auseinander fällt. Bis dahin können aber mehrere Wochen vergehen.

Wie aus den bisherigen Beschreibungen klar geworden sein dürfte, sehen keine zwei Untoten gleich aus und besitzen auch sehr unterschiedliche Eigenschaften, die sich während ihres fortlaufenden Zerfallsprozesses auch noch verändern. Hinzu kommt die Tatsache, dass jeder Kadaver in einen Untoten verwandelt werden kann. Allerdings fällt dies bei allen Völkern, in denen das Element Leben stark ist, ebenso deutlich schwerer wie bei Toten, die von einem Priester gesegnet wurden.

Der grundlegende Zustand eines Untoten in Feenlicht ist immer der eines modernen Leichnams. Ein Skelett oder etwas ähnliches, das sich bewegt, existiert nicht. Denkbar sind allerdings auch Untote, die mit geeigneten Methoden einbalsamiert und haltbar gemacht wurden. Eingesperrt in einen massiven Steinsarg und dank fesselnder Bandagen zunächst jeder Beweglichkeit beraubt, können sie auch noch viele Jahrzehnte später eine böse Überraschung für den werden, der ihren Sarg öffnet.

Wochen haben die Freunde die alten Ruinen durchkämmt, bis sie schließlich unter dicken Ranken die Überreste des alten Tempels gefunden haben. Nach einer weiteren Woche mühsamer Grabungsarbeit haben sie endlich die Grabkammer des Hohepriesters freigelegt. Mit Stemmeisen heben sie den massiven Steindeckel vom Sarkophag.

Noch ehe dieser weit zur Seite geschoben wurde, zuckt eine dürre bandagierte Hand aus dem Dunkel und packt mit eisernem Griff Lewelias Fußgelenk. Trotz panischer Tritte gegen den zugehörigen Arm wird der Griff immer fester, bis die Mächtegernforscherin laut aufschreit und ein Knacken von dort unten zu hören ist. Sie fällt stöhnend zu Boden und eine zweite Hand versucht, nach ihr zu greifen.

Zittrig und halb blind vor Schmerzen (z.B. -0,2 Beweglichkeit pro Runde und irgendwann auch Schaden für die Ausdauer) und voller Panik tritt Lewelia panisch nach dem Angreifer und macht es ihren Freunden dadurch schwer, mit ihren scharfkantigen Spaten auf den einen Arm einzuschlagen.

Irgendwann haben sie diesen aber doch endlich abgetrennt und die vor Schmerzen bereits phantasierende Frau von der Spalte weggezogen, aus der immer wieder Arme und Beine hervorschießen. Renok und Bluntar kippen das gesamte Öl aus ihrem Vorrat in die Ritze und zünden es an, während sich Elondar um die Verletzte kümmert.

Dem Schrecken unter dem zum Glück bisher nur wenig bewegten Steindeckel bereiten sie so ein Ende, aber die nächsten Tage werden eine bange Zeit, denn Lewelia entwickelt schon bald extremes Fieber, das sie halluzinieren lässt. Als sie schließlich endlich genesen ist, hat sie einen Punkt Auffassungsgabe durch das extreme Fieber dauerhaft verloren und benötigt noch fast zwei Wochen, damit sich ihr stark geschwächter Körper erholt.

Die Untersuchung der verbrannten Leiche zeigt, dass diese ihre Finger an der Unterseite des Steindeckels bis zum ersten Gelenk abgewetzt hat. Seit der Untote die Lebenden draußen in der Nähe wahrnahm, hat er versucht, sich durch den massiven Stein zu kratzen. Sollte die Gruppe noch ein Grab finden, dann kommen sie hoffentlich auf die Idee daran zu lauschen, ob da schabende Geräusche zu hören sind.

VERWESUNGSSCHLEIM

Glibberige Masse in großen Leichen und Abfallhaufen, die unangenehmes Eigenleben entwickelt, ein Grund mehr, seine Bude sauber zu halten

Lebensraum

Auf Kadavern oder in organischen Abfällen

Anzahl

Einzel

Eigenschaften

Körperkraft: 1

Ausdauer: 8 (180 AP)

Behändigkeit: 4

Beweglichkeit: 4 (Kriechgeschw. 8)

Auffassungsgabe: -

Schleimfaden (bis zu 5 Stück)

Angriff +6 Geschw. 4 5 AP Reichweite 1 / 3 / 6

Ein Treffer bedeutet eine Infektion, wenn der Getroffene nicht mit einem Ausdauerwurf (W20 + Ausdauer) 20 übertrifft (eventuell geheim vom Spielleiter zu würfeln). Nach etwa einem Tag bildet sich ein juckender Ausschlag, der sich weiter zur eitrigen Blase entwickelt, die schließlich aufplatzt. Die Flüssigkeit aus der Blase beginnt den Vorgang von vorne, das Innere der Blase beginnt zu faulen.

Jede Blase verursacht bis zum Aufplatzen einen Schaden von 0,2 bei der Eigenschaft, die der Körperregion entspricht und danach 0,1 pro weiteren Tag. Wird die Flüssigkeit nicht abgelassen oder von der umgebenden Haut ferngehalten, dann entstehen diverse Blasen (2W6).

Ein Heiler kann eine Blase behandeln, so dass es nur zu der Wunde mit 0,2 Verlust kommt und der Inhalt entsorgt wird. Es bleibt aber meist eine Narbe zurück.

Schwierigkeit 15, nur ein Behandlungsversuch pro Tag. Ausbrennen mit einem glühenden Eisen funktioniert auch, hat aber entsprechenden Schaden und eine Brandnarbe zur Folge.

Die genaue Wirkung der Krankheit kann variiert werden.

Abwehr

Ausw. +9

Schutz (Verformbarkeit)

Einzig verletzbare Eigenschaft ist die Ausdauer, der Schutz hängt von der Art des Angriffs ab:

Scharfe Waffen 20 Stumpfe Waffen 10

Klares Wasser verursacht pro Liter W20 Schaden, Feuer den doppelten Schaden wie in der Beschreibung der Welt angegeben.

Andere Besonderheiten

Verwesungsschleim nimmt das Element Unleben um sich herum sehr fein wahr, das Element Leben allerdings nur diffus. Andere Sinne fehlen dem widerlichen Wesen.

Wo sich lang anhaltende Fäulnis ausbreitet, kann unter ungünstigen Bedingungen ein Teil des glibberigen verfaulenden Materials ein Eigenleben entwickeln. Diese Masse ist dabei zunächst klein, durchzieht aber schon bald die inneren Bereiche eines großen Kadavers oder einer Müllkippe.

Die meist braun bis dunkelgrau gefärbten Kreaturen als untot zu bezeichnen, wäre falsch, denn sie bestehen aus einem Gemisch beider Seiten des Elements Leben–Unleben, kombiniert mit den Elementen Luft und Wasser. Ein Verwesungsschleim beschleunigt den natürlichen Zerfallsvorgang, strebt aber nicht danach, das Unleben zu mehren.

Wenn man allerdings ein solches Wesen angreift, reagiert es deutlich, wenn auch wenig zielgerichtet. Aus dem Körper schießen dicke Tropfen hervor, teils an dünnen Schleimfäden, teils vollkommen getrennt vom Hauptkörper. Kleinen Tieren wie Mäusen oder Insekten kann ein direkter Treffer die Atemwege verkleben, für größere Gegner ist nur die Spätwirkung durch eine Infektion unangenehm und bei fehlender Behandlung gefährlich.

Nach einem solchen Angriff wird ein Schleim sich möglichst schnell in Ritzen zurückziehen.

Dieser Umstand und die Tatsache, dass Waffen recht ineffektiv gegen einen kriechenden Glibber sind, macht es knifflig, ein solches Wesen endgültig zu töten. Zusätzlich er-

schwert wird das Ganze dadurch, dass ein Verwesungsschleim sich in Bedrängnis in mehrere Kleinteile zerlegen kann, die dann zu neuen Verwesungsschleimen heranwachsen.

Der beste Schutz gegen diese ekligen Wesen ist eine Vermeidung von zu viel Abfall, denn ein Schleim geht in normaler Umgebung ohne Nachschub des Elements Unleben schnell ein. Auch Feuer macht ihm sehr schnell den Garaus.

Mindlpepp wühlt sich durch den stinkenden Haufen in der engen Sackgasse und ist völlig verwundert, weil „Die Großen“ lauter leckere Sachen wegwerfen. Etwas tiefer zwischen dem verwesenden Zeugs findet sie einen Knochen, an dem noch einige Fetzen hängen. Allerdings zieht das Ding Fäden, als die kleine Kobolddame es aus dem Glibber da unten zieht und plötzlich fliegen ihr schleimige Tropfen entgegen. Vor lauter Schreck lässt sie ihre Beute fallen und ergreift hastig die Flucht.

Kobolde sind hart im Nehmen, aber in Mindlpepps Fall verzögert das nur die Infektion. Besorgt beobachtet ihre Familie, wie sie immer schwächer wird. Bei dem armseligen Dasein, dass die Koboldsgemeinschaft im Dachstuhl einer halb verfallenen alten Gerberei fristet, dürfte es schwer werden, geeignete Hilfe zu finden und auch noch an diesen Ort zu bringen.

WALKACHI

Die Rinder der Greisen Berge mit weißem zotteligem Fell, gekrümmten Hörnern und Klauen an den Füßen, mit denen sie schmerzhaft Wunden schlagen können

Lebensraum

Greise Berge

Anzahl

Herden mit 20-30 Tieren

Eigenschaften

Körperkraft: 25

Ausdauer: 18 (300 AP)

Behändigkeit: 8

Beweglichkeit: 9 (Laufgeschw. 20)

Auffassungsgabe: -

Pranke

Angriff +12 Geschw. 15 Schad. W8+7 15 AP

Abwehr

Ausw. +10

Schutz (Fell)

KöK 5 Ausd 5 Beh 3 Bew 3 Auff - Ersch 3

Sondertechniken

Sturmangriff

Angriff +8 Geschw. 50 Schad. 3W8+12 30 AP

Rammen eines massiven Ziels mit gesenkten Hörnern, Parade ist unmöglich

Andere Besonderheiten

Klettern mit insgesamt (Beh und Bonus) +22

Walkachi sehen vom Körperbau her Büffeln mit einem dicken weißen Fell relativ ähnlich. Ihre Hörner sind allerdings dick und gebogen wie bei einem Widder. Die Beine enden nicht in Hufen, sondern in vierzehigen Klauen, mit denen die großen Tiere auch in steilem Gelände und auf Schnee und Eis guten Halt finden.

Ein Walkachibulle, auf den sich auch die obigen Werte beziehen, kann eine Schulterhöhe von zwei Metern erreichen. Einem solchen Muskelberg in der Brunftzeit in die Quere zu kommen, ist eine reichlich dumme Idee. Selbst die gefürchteten Eispanther gehen einen gesunden Bullen nur in äußerster Not an und halten sich eher an junge oder kranke Tiere. Die Kühe haben eine um etwa 5 Punkte geringere Körperkraft, können aber noch empfindliche Wunden mit ihren Krallen schlagen.

Walkachi leben im Grenzgebiet zwischen ewigem Eis und den tiefer liegenden Regionen mit spärlichem Grün. Sie wühlen sich teils durch dicken Schnee, um an Nahrung zu kommen. Auf der Speisekarte steht dabei so ziemlich alles Pflanzliche, das nicht härter ist als Eichenrinde.

Für manchen Kolossstamm der Greisen Berge sind die Walkachi die Hauptnahrungsquelle. Bei diesen Stämmen spricht man immer mit Respekt von den Tieren mit dem zotteligen Fell. Das Töten von Muttertieren oder gar das Abschlachten nur um des warmen Fells willen wird als Frevel betrachtet.



WANDSCHRECK

Sehr flache Wesen, die sich perfekt als Teil einer Wand tarnen, umwickeln ihr Opfer schlagartig, ersticken es und verzehren es danach langsam

Lebensraum

Höhlen sowie Engstellen in Steinlandschaften und warmen Bergregionen

Anzahl

Einzel

Eigenschaften

Körperkraft: 10

Ausdauer: 15 (300 AP)

Behändigkeit: 6

Beweglichkeit: 4 (Kriechgeschw. 3)

Auffassungsgabe: -

Umfangen

Angriff +1 Geschw. 5 Schad. W8+5 20 AP

Meist als Überraschungsangriff (Schwierigkeit 32), gegen den keine Gegenwehr möglich ist. Zusätzlicher Schaden wie sonst bei solchen Situationen entsteht aber nicht.

Abwehr

keine

Schutz

KöK - Aus -

Treffer schädigen in einem von vier Fällen die Ausdauer, sonst die Körperkraft.

Sondertechniken

Zerquetschen

Nach erfolgreichem Umfängen beginnt ein Wandschreck seine Beute langsam fester zu umschließen, wodurch sie immer schlechter Luft bekommt. Zu Beginn ist dazu ein normales Körperkraftgefecht notwendig (jeder W20 + Körperkraft), bei dem beide Seiten Ausdauerpunkte in Höhe des gegnerischen Wurfs verlieren.

Gewinnt der Wandschreck, dann verliert das Opfer in allen folgenden Runden 1 AP mehr bis zu einem Maximum von 20 AP pro Runde. Zusätzlich nimmt es 0,1 Schaden bei Körperkraft, Ausdauer und Beweglichkeit, der nur durch starre Rüstung verhindert werden kann. Für alle weiteren Kraftgefechte erhält der Wandschreck zusätzlich +1 (bis maximal +20), weil er sein Opfer weiter umwickelt hat.

Gewinnt das Opfer, dann verringert sich der AP Verlust pro Runde um 2 Punkte und der Bonus des Wandschrecks für die Kraftgefechte verringert sich um einen Punkt. Drei, eventuell auch mehr aufeinanderfolgende Erfolge verschaffen dem Opfer die Freiheit.

Andere Besonderheiten

In ruhender Position ist ein Wandschreck nur durch Berührung von der realen Wand zu unterscheiden (Verstecken +30). Eine spezielle Wahrnehmung für eines der Elemente Wasser, Feuer oder Leben lässt allerdings schnell ahnen, dass mit dieser Wand etwas nicht stimmt.



W

Ein Wandschreck ist ein Wesen, das selten dicker als wenige Zentimeter wird, aber ausgebreitet eine Fläche von bis zu 6 m Breite und Höhe überspannen kann. Seine Vorderseite besteht aus einer Vielzahl von winzigen Klauen, mit denen er sich an felsigem Untergrund festhält.

Der gesamte Körper steht dabei unter Spannung, wenn sich ein potenzielles Opfer nähert. Da die andere Seite des Wandschreck eine perfekte Imitation der umgebenden Felsen ist, mitsamt Vorsprüngen, kleinen Ritzen und sogar scheinbarem Flechtenbewuchs, ist er nicht zu erkennen, bis es zu spät ist. Die Spannung im Körper löst sich und mit einem Knall rollt sich das deckenförmige Wesen um sein Opfer.

Wenn die Beute schließlich erstickt ist, wendet sich der Wandschreck auf seine andere Seite, wickelt sich erneut um sie und beginnt sie mit den vielen winzigen Klauen zu zerkleinern. Unzählige Saugnäpfe schlürfen dann die Kleinteile in den flachen Körper. Nachdem er sich satt gefressen hat, zieht er sich ein gutes Stück zurück, krabbelt eine neue Wand hinauf und hängt dann dort geraume Zeit ruhig, um zu verdauen.

Für einen einzelnen Wanderer kann ein Wandschreck sehr gefährlich sein, hat er aber ein oder zwei Begleiter mit scharfen Waffen dabei, dann dürfte der flache Räuber bald das Zeitliche segnen. Allerdings können die Retter dabei nicht mit voller Gewalt vorgehen, da sie unweigerlich den Gefangenen mit schädigen würden (der immerhin dank Wandschreck einen Rüstungsschutz von 4-6 für alle Bereiche besitzt).

W

In dichten Schwaden fällt der Regen, so dass man kaum ein Dutzend Schritt weit sehen kann. Endlich finden die Gefährten eine Höhle hinter einem weit in den Pass ragenden Felsvorsprung. Nugro möchte schon hineingehen, da packt ihn sein Freund Japesz an der Schulter und zerrt ihn ruckartig zurück.

Der dank Wetter schwer gereizte Zwerg will dem Waldläufer schon einen wütenden Tritt geben, weil er sich mal wieder vordrängeln möchte, da sieht er den besorgten Ausdruck in den Augen des Mannes, der einen Finger an die Lippen gelegt hat.

Japesz zieht langsam einen Pfeil aus dem Köcher und legt ihn auf die Sehne. Zum Erstaunen des Zwerges zielt er dann mit voll durchgezogener Sehne auf die Wand der Höhle, gleich hinter dem Vorsprung. Nugro spekuliert bereits, ob sich die Erkältung seines Begleiters von der Nase nach oben gefressen und ihn um den Verstand gebracht hat, da zischt der Pfeil von der Sehne und gräbt sich ein gutes Stück in die so hart erscheinende Wand, in die auf einmal jede Menge Leben kommt.

Der Zwerg zieht seine beiden Kurzscherter und macht sich bereit, der lebenden Felswand entgegen zu treten, wobei er sich des Gedankens nicht erwehren kann, dass wohl auch sein eigener Verstand nach vier Tagen Dauerregen endgültig am Absaufen ist.

WIEDERGÄNGER

Der letzte Rest boshafter Seelen, können die Schatten manipulieren und jagen Opfer eher durch den verursachten Schrecken, denn durch tatsächlichen Schaden in den Tod

Lebensraum

Krater von Gorog und Umgebung

Anzahl

Außerhalb des Kraters: Einzeln bis kleine Gruppen
Im Krater bei Dunkelheit: Hunderte

Eigenschaften

Körperkraft: 1
Ausdauer: 2 (30 AP)
Behändigkeit: 5
Beweglichkeit: 15 (Laufgeschw. 55)
Auffassungsgabe: 2
Psyche: 2

Berührung

Angriff +15 Geschw. 2 Schad. 1 (Verstand) 10 AP
Parade und Rüstung ist wirkungslos

Abwehr

Ausw. +15 5 AP
Treffer mit Waffen verursachen ihren doppelten Schaden als Aufschlag auf die nächste Initiative des Wiedergängers

Schutz

Imun gegen jeden körperlichen Schaden außer der Verlangsamung (s.o.). Nur Licht schadet:

Glühendes Eisen	W4
Kerzenflamme	W2
Fackel	2W8
Lichtmagie	1 pro Elementarpunkt

Verliert je nach Lichtverhältnissen an Substanz und Ausdauer:

Bewölkte Neumondnacht	0
Neumond sternklar	-1 AP /2 Runden
Halbmond bewölkt	-1 AP / Runde
Halbmond klar	0,1 Schaden / 5 Rd
Vollmond klar	0,1 Schaden / Rd

In der Dunkelheit des Kraters von Gorog sind die negativen Effekte der letzten Tabelle bei Nacht um ein bis zwei Stufen reduziert.

Sondertechniken

Bewegung als Schatten, gleitend über Oberflächen



Wiedergänger sind Geister Gorogs. Besessen durch die große Boshaftigkeit aus den Tiefen der toten Stadt, vielen Sie zu Lebzeiten mit unfassbarer Grausamkeit über alles her, was lebte. Nach ihrem körperlichen Tod verblieb ein Nachhall ihrer verdorbenen Seele in Gorog und fristet nun ein Dasein in immerwährendem Verlangen, erneut Schmerz zu verursachen.

Während Geister nur indirekt über die Seele Einfluss auf die Lebenden nehmen können, hat die Anbetung der Dunkelheit bei den einstiegen Bewohnern Gorogs für eine eigene Symbiose zwischen der Seele und den Elementen ihrer Umgebung geführt.

Ein Wiedergänger kann den Schatten Form verleihen und bildet so erschreckende Trugbilder. Durch solche Angriffe nimmt der Verstand des Opfers direkten Schaden, ohne dass eine Rüstung dagegen Schutz bieten würde. Auch Waffen und damit Paraden sind kein Hindernis für Wiedergänger. Der Schaden, den sie anrichten, ist minimal, aber seine Unvermeidbarkeit sorgt schnell auch bei hartgesotenen Gegnern für Panik. Wiedergänger töten nur selten durch ihre Schläge, sondern durch die verursachte Panik und damit einhergehenden kopflosen Aktionen.

Wiedergänger können auch in minimalem Umfang Einfluss auf die materielle Welt nehmen, was aber höchstens ausreicht, um die Angriffe aus Dunkelheit mit einem Hauch von körperlichem Gefühl zu verbinden. Ihre eigene Substanz ist extrem dünn und kann mit harten Waffen nur durcheinander gebracht werden. Mit Licht kann man den Teil ihres Wesens, der aus Dunkelheit besteht, zerstören, so dass der Geist erst wieder genügend Dunkelheit in Gorog um sich sammeln muss, bevor er den Krater wieder verlassen kann.

Zum Schrecken dieser Geister trägt auch bei, dass sie sich buchstäblich durch Schatten bewegen und keine wirklich körperliche Gestalt besitzen. Sie tauchen auf, schlagen zu und sind auch schon wieder verschwunden. Sie greifen grundsätzlich an so lange sie können, verlieren aber schnell die Kraft dazu (dargestellt durch die wenigen AP). Ein Opfer mag in der nachfolgenden Ruhe meinen, die Gefahr gebannt zu haben, aber nach diversen Runden hat sich der Wiedergänger genügend erholt um erneut zuzuschlagen.

Wiedergänger kriechen in jeder Nacht aus den Ritzen und Spalten Gorogs, aber ihre extreme Lichtempfindlichkeit sorgt dafür, dass sie in den meisten Fällen nicht sehr weit kommen.

W

WOLF

Scheue, im Rudel jagende Tiere, je nach Lebensraum mit angepasster Fellfarbe

Lebensraum

Je nach Art unterschiedlich: Wald, Buschland, Steppen, Tundra, Schnee und Eis

Anzahl

Rudel Zahlen um 10; nur selten Einzeltiere

Eigenschaften

Körperkraft: 7

Ausdauer: 14 (300 AP)

Behändigkeit: 9

Beweglichkeit: 10 (Laufgeschw. 46)

Auffassungsgabe: -

Biss

Angriff +15 Geschw. 10 Schad. W6+5 10 AP
Pro Initiativevorsprung von 5 Punkten -1 auf Parade oder Block des Gegners

Abwehr

Ausw. +16 Parade +5

Schutz (Fell)

KöK 1 Ausd 1 Beh 1 Bew 1 Auff - Ersch 1

Sondertechniken

Anspringen

Aus vollem Lauf; Kraftgefecht (Wolf mit zus. +5);
Erfolg des Wolfes bedeutet Niederwerfen; 20 AP

Festbeißen

Nach erfolgreichem Angriff; Kraftgefecht (Wolf mit zus. +8); Erfolg des Opfers bedeutet erneuten Schaden, aber eine Runde wehrlosen Wolf; Erfolg des Wolfes bedeutet Schaden mit +6 zus.

Biss in die Kehle

Angriff mit nur +10 gegen Ausd; Erfolg bedeutet Schaden W6+4 Ausd und -0,2 Ausdauer pro Runde bis zur Wundversorgung; 15 AP

Wölfe sind scheu und werden dem Menschen meist aus dem Weg gehen. Nur extremer Hunger, Bedrohung des Tiers oder Krankheit treibt Wölfe vielleicht dazu, Menschen zu attackieren. Oft ist es der Mensch, der den Konflikt beginnt, sei es aus Gier oder Angst. Auch in Feenlicht hat nicht jeder die Nerven, ruhig abzuwarten, wenn ein Wolf am Rand des Feuerscheins umherschleicht.

Die körperliche Kraft eines Wolfes ist vergleichsweise niedrig angesetzt, sein Biss dagegen ist ausgesprochen kräftig (siehe Sondertechniken). Ein kräftiger Soldat kann einen normalen Wolf in einem Kraftgefecht vermutlich recht gut beiseite stoßen. Seinen Kiefer aufzuzwingen erfordert hingegen einen Hebel, wenn es überhaupt möglich ist.



ZERGREL

Kleine verschrumpelte Kreaturen, die sich mit einem wahrhaft markerschütternden Schrei zur Wehr setzen können

Lebensraum

verschieden

Anzahl

Gruppen von bis zu 12

Eigenschaften

Körperkraft: 5

Ausdauer: 6 (150 AP)

Behändigkeit: 7

Beweglichkeit: 6 (Laufgeschw. 12)

Auffassungsgabe: 5

Psyche: 5

Waffen

Nur selten einfache Stöcke oder Keulen, etwa Stufe 5, keine Sonderfertigkeiten

Knüppel (Stufe 5)

Angriff +9 Geschw. 19 Schaden W6 9 AP

Parade +7 Block +2 8 AP

Schutz

keiner

Andere Besonderheiten

Ein Zergrel kann ein lautes Kreischen einsetzen, nach dem jedem hörenden Wesen die Ohren klingeln. Hört man es zum ersten Mal, dann wird es einen so erschrecken, dass man fallen lässt, was man gerade in Händen hält (Überraschungswurf: W20 + Bew muss 22 überbieten).

Auch wenn man den Schrei schon kennt, zuckt man zusammen und erhält auf koordinierte Aktionen einen Abzug von 1-2 Punkten. Beim Prüfwurf für Spruchmagie bewirkt der laute Schrei einen Abzug von -30, falls der Spruch eine vokale Komponente hat -50.

Sollte man den Schrei eines Zergrel direkt ins Ohr bekommen, dann droht ein Verlust des Gehörs, der mehrere Tage anhalten kann.

Zergrel sind kleine Kreaturen von etwa einem Meter Größe. Sie besitzen eine aschgraue Haut, die so erscheint, als hätte man sie zerknüllt wie ein altes Stück Papier, um sie dann wieder auf diese Gestalt zu kleistern. Falten, Furchen wie Schnitte und auch blasenartige Wucherungen überziehen die Haut in unregelmäßigen Mustern.

Die Augen sind schwarze Perlen, eingesunken und leicht seitlich am Kopf liegend, die Nase besteht nur aus zwei Löchern. Der Mund ist relativ klein, wulstig und ragt über das weit vorstehende Kinn hinaus.

Da Zergrel von Abfall und Fäkalien leben, verströmen sie einen entsprechend umwerfendes Aroma. Mit ihren vier Spinnenfingern, die ringförmig angeordnet sind, schieben sie sich halb Verrottetes tief in den zahnlosen Mund.

Die widerlich wirkenden kleinen Wesen sind nicht aggressiv, wehren sich aber mit ihrem verheerenden Schrei, sobald sie sich bedroht fühlen. Eine Gruppe zeternder alter Ehefrauen samt Schwiegermüttern und ein Kinderhort beim Sturm auf den Zuckerbäcker sind kaum mehr als ein Flüstern im Vergleich zum Schrei eines einzelnen Zergrels. In der Gruppe wird ihr Kreischen unerträglich und sorgt schon bald für Kopfschmerzen. Gut verstopfte Ohren mindern den Effekt, können ihn aber nie ganz aufheben

Aus der dunklen Seitengasse ist Gechepper zu hören. Tongarf, der Wächter, zieht sein Kurzschwert und hebt mit der anderen Hand die Laterne höher, um mehr erkennen zu können. Er hat kaum drei Schritte in den schmalen Spalt zwischen den Häusern gemacht, da zuckt er am ganzen Körper zusammen, als das Kreischen ertönt.

Sein Schwert fällt scheppernd zu Boden, aber das hört er nicht vor lauter Lärm. Schockiert tritt er zurück auf die Straße, da bemerkt er eine Bewegung im Augenwinkel. Er dreht sich gerade zur Seite, als dort eine graue Gestalt am Hauseck herunter klettert. Noch bevor er nach seinem nicht mehr vorhandenen Schwert tasten kann, spürt er das Vibrieren der Luft bei diesem zweiten Schrei direkt vor seiner Nase. Hören kann er ihn nicht mehr, denn er ist taub und taumelt erschrocken und hastig davon.

Es dürfte dem Wächter schwer fallen, sich seinen Kollegen verständlich zu machen, als er endlich die Wachstation erreicht. Zu diesem Zeitpunkt sind aber ohnehin schon diverse Männer in Richtung der Schreie unterwegs, die die das gesamte Viertel geweckt haben.

Für die Vertreibung der Zergrels wird man vielleicht Hilfe von außerhalb der Wache organisieren, denn vor dieser Aufgabe drücken sich die Wächter sehr gekonnt.